Caad

Extra - 3

incluye soluciones a:

MONKEY ISLAND II

DARKSEED

LARRY V

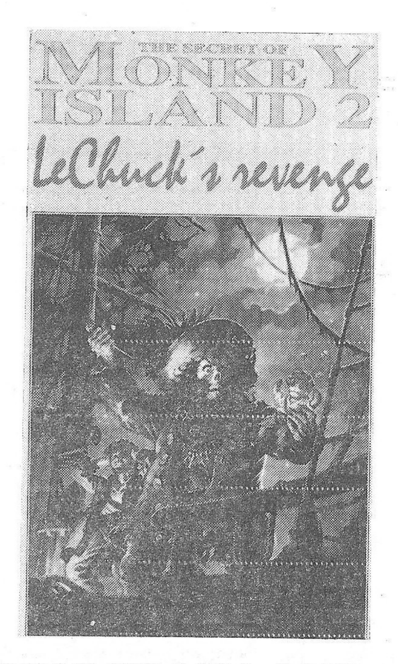
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

SUMARIO

DIRECTOR:
Juan J. Muñoz Falcó
JEFE DE REDACCION:
Antonio Fernández Giménez
REDACTORES:
Francisco G. Moreno Zornozo
Dínamo Escarlata
Emilio José Pérez Pérez

Ilustración de las páginas centrales realizada por:
Paco Zarco

Club de Aventuras AD - Apartado 319 - 46080 VALENCIA



MONKEY ISLAND II

PRIMERA PARTE: El Embargo de Largo

Cogeremos la pala que hay en el rótulo. Al cruzar el puente, *Largo* nos quitará todas nuestras riquezas. Iremos a ver al cartógrafo, y le quitaremos su monóculo y una hoja de papel en blanco. Ir luego a la lavandería, donde cogeremos un cubo y podremos hablar con hombres de baja fibra moral. Luego vamos al ''*Bar y Parrilla del Labio Partido*'' pero entraremos por la ventana, llegando así a la cocina de donde cogeremos un cuchillo.

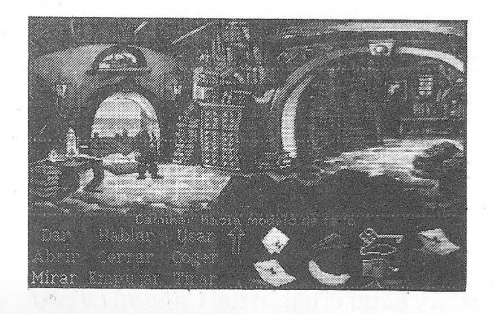
Vamos a la Playa y cogemos una ramita que hay en el suelo. Entonces nos vamos al Pantano, llenamos el cubo de barro, nos montamos en el ataúd y nos dirigimos a la derecha hacia una choza. De la mesa cogeremos un cordel. Yendo a la derecha encontraremos a una hechicera, de la cual conseguiremos una lista de compras para crear un muñeco vudú.

Vamos al Cementerio y nos dirigimos a una colina que hay al fondo. En ella encontraremos la tumba de *Largo Lagrande*, la cual profanaremos. Y así conseguimos un ingrediente de la lista: ***algo de sus muertos***.

Volvemos al pueblo (Woodtick). Nos metemos en la posada y cortamos la cuerda que sujeta al caimán. En su plato podremos encontrar quesitos, que cogeremos. Entramos en la única habitación que hay (la de *Largo*) y cogemos la peluca de *Largo*. (Este es otro ingrediente: ***algo de la cabeza***.)

Entramos en el Bar y hablamos con el Barman hasta que aparece *Largo*. Cogeremos la saliva de la pared con el papel en blanco. (Otro ingrediente: ***algo de su cuerpo***.)

Entonces nos vamos a la habi-



tación de *Largo*, cerramos la puerta y ponemos el cubo lleno de barro sobre ella. Esperaremos a que llegue y se manche. Inmediatamente vamos a la lavandería, donde veremos a *Largo* dejar su ropa sucia. Volvemos a su habitación y tras la puerta encontraremos el ticket de la ropa que ya podremos pasar a recoger. (Este es el cuarto y último ingrediente: ***algo de tela***.)

Aún en la lavandería, abriremos la caja que hay en el suelo, colocaremos la ramita que llevamos para que no se cierre y le ataremos el cordel. Colocamos los quesitos dentro de la caja y esperaremos a que la rata acuda para tirar del cordel y así atraparla. La cogemos y nos la llevamos a la cocina del bar, donde la echaremos en la Vichyssoise. Seguidamente iremos al bar y le preguntaremos al Barman por el estofado. De esta forma conseguiremos que despidan al cocinero, presentándonos nosotros para este puesto y consiguiendo así un dinerillo por adelantado.

Nos vamos a ver a la Hechicera, la cual ya nos podrá proporcionar un muñeco vudú de *Largo*. Iremos a la habitación de éste y al encontrarnos con él pincharemos el muñeco con los alfileres. Tras ésto, la Hechicera nos dará un libro sobre el Big Whoop. Habrás de leerlo.

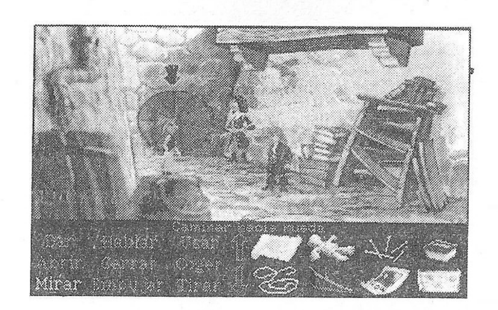
Y ya nos podemos ir a la Península y fletar el barco del Capitán *Dread* dándole primero el monóculo, que le servirá de amuleto.

SEGUNDA PARTE: Cuatro Piezas de Mapa

Cogemos la comida para loros que hay en el barco. Y hablaremos con el Capitán para decirle que queremos ir a la Isla:

Phatt

Somos detenidos, llevados ante el Gobernador de la isla y encarcelado. En la prisión, abrimos el colchón y cogemos una ramita. La usaremos para coger un hueso del cadáver de la celda de al lado. Le damos el hueso al perro y así conseguimos la llave de la celda. Cogeremos los dos sobres que hay en el mueble y los abriremos, recuperando así nuestros antiguos objetos y otros nuevos.



Vamos a la Biblioteca. Abrimos el modelo de faro y le cogemos la lente. Mirando catálogo escogeremos los siguientes libros: Desastres "Grandes naufragios de este siglo"; Recetas, vudú "Brujería divertida"; y otro cualquiera como por ejemplo: "Bro-

mas malas para piratas malos''. También obtendremos un carnet provisional de biblioteca.

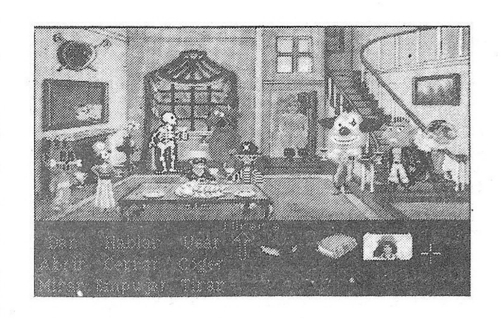
Vamos al primer callejón, allí vemos como un hombrecillo siempre acierta jugando a la ruleta; le seguimos al segundo callejón y descubrimos su secreto. La clave está en decir el número de dedos que realmente enseña con la primera mano; obtendremos así el siguiente número ganador. Volveremos a la ruleta, ganaremos y pediremos como regalo la invitación para la fiesta de disfraces de la Gobernadora *Marley*.

Iremos a ver al pescador del muelle, y apostaremos a que seremos capaces de coger un pez más grande. Luego vamos a la mansión del Gobernador. Hablaremos con el guarda y haremos que se vaya. Subimos a la habitación del Gobernador y cambiaremos el libro ''Bromas ...'' por el que éste tiene encima de la cama. Tras ésto, volvemos al buque.

Booty

Nos metemos en Boutique, donde compraremos un rótulo, un cuerno y un serrucho. Pondremos la comida para loros en el gancho donde estaba el rótulo y así podremos comprar el espejo.

Vamos a la Costume Shop. Le damos la invitación al tendero y podremos coger un traje. Yendo hacia la mansión de la Gobernadora nos encontraremos con un vigilante, al que



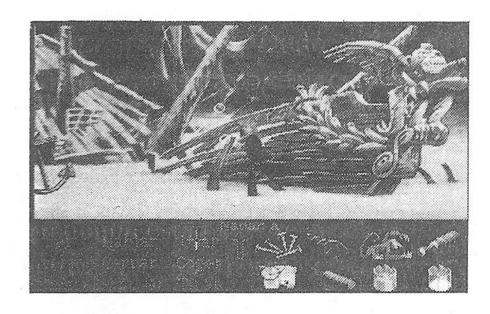
daremos nuestra invitación. Avanzamos hasta la mansión y nos metemos en ella. Cogeremos un trozo de mapa que hay en un cuadro y al salir de la mansión, el jardinero nos pilla y nos lleva ante la Gobernadora. La adularemos hasta que se dé cuenta de que lo que queremos es el mapa, momento en el cual nos lo tirará por la ventana. Bajaremos a cogerlo pero se nos volará hasta un risco. Volvemos a subir a la habitación y cogemos el remo que hay en la pared. Salimos de la casa y cogemos al perro. Vamos a la parte posterior de la casa; allí moveremos los cubos de basura y saldrá el cocinero. Correremos al lateral de la casa haciendo que nos siga, y, rápidamente, le daremos esquinazo y entraremos en su cocina sin que nos vea para poder coger un pescado de los que hay sobre la mesa.

Scabb

Nos metemos en el Bar. Allí pondremos el plátano sobre el metrónomo, hipnotizando de esta manera al mono Yoyo, al cual ya

podremos coger. Pediremos grog, pudiéndole enseñar al Barman el carnet temporal de la Biblioteca. Elegiremos: Bebé de Barba Amarilla y Ballena Azul. A continuación mezclamos ambos líquidos.

Vamos a la lavandería y le cortamos la pata de palo con el serrucho a uno de los piratas. Inmediatamente podemos ir a la carpintería, que ahora estará vacía, y coger clavos y un martillo.



Booty

Iremos al concurso de escupitajos, donde haremos sonar el cuerno, y aprovechando el momento de confusión, cambiaremos las banderas de los récords de sitio. Tomaremos algo de bebida con la pajita loca y participaremos en el concurso. Para ganar deberemos escupir solamente cuando sople el viento, lo cual veremos en el pañuelo de la chica de la derecha. Así obtendremos una placa.

Nos vamos a la Boutique y le vendemos la placa al tendero. Nos dará 6000 doblones. Leeremos el libro: ''Grandes naufragios de este siglo'' y apuntaremos las coordenadas que nos dan. Nos vamos hacia Kate (mujer con gran sombrero) y le pedimos una hoja de las que reparte. Fletaremos su barco. Iremos a las coordenadas vistas donde encontraremos un barco hundido al cual le quitaremos la cabeza de mono. Para subir usaremos la cadena del ancla.

Vamos a la Boutique y le damos al comerciante la cabeza, obteniendo así una parte del mapa. Nos vamos a *Stan's* y conseguiremos un pañuelo de propaganda. Luego le pediremos a *Stan* que nos muestre un ataúd; cuando se meta en él, lo cerraremos usando los clavos y el martillo. De esta forma podremos coger la llave de la cripta. Ahora iremos al Arbol Grande, donde nos subiremos a la tabla que hay en su lateral; pondremos el remo en siguiente agujero y nos subiremos en éste. El remo se partirá, caeremos y tendremos una extraña pesadilla. Cogeremos el remo roto.



Scabb

Vamos al cementerio y abrimos la puerta de la cripta. Leeremos el libro: "Famosas citas de piratas" y recordaremos la de *Rapp Scallion* (el cocinero). Abriremos el ataúd que corresponda con esa cita y cogeremos de él unas cuantas cenizas.

Iremos a la choza de la Hechicera y cogeremos las Cenizas-a-la-vida del armario. Le daremos a la Hechicera las cenizas de *Rapp* y el libro "Brujería Divertida". De esta forma obtenemos las Cenizas-a-la-vida.

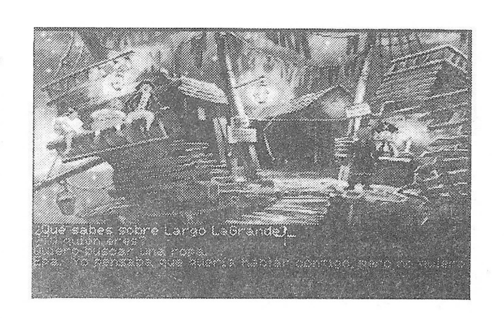
Nos vamos al cementerio y echamos Cenizas-a-la-vida sobre los restos de *Rapp*. Conseguiremos que éste nos dé la llave de su torreón. Iremos a la Playa, abriremos el Kiosco y apagaremos el gas. Volvemos al cementerio y *Rapp* nos dará su parte del mapa. Vamos a ver al Carpintero, el cual nos arreglará el remo.

Phatt

Le damos el pescado al pescador, obteniendo así la caña.

Booty

Vamos al Risco y, usando la caña, intentamos coger el trozo de mapa. Pero una gaviota se lo lleva al Arbol Grande. Vamos hacia allí y usamos el remo reforzado y la pala para subir al árbol. Entramos en la caseta y, cuando la gaviota se haya



ido, soltamos al perro para que nos encuentre el mapa. Con éste van tres. Cogeremos también el catalejo que hay más arriba.

Phatt

Ponemos la hoja suelta con el dibujo de *Kate* sobre la imagen de *Se Busca de Guybrush*. Nos vamos al camino, momento en el cual apresan a *Kate*. Vamos a la prisión y cogemos su sobre, donde encontraremos una botella de casi-grog.

Vamos a la Cascada y seguiremos el camino hasta la bomba, la cual cerraremos usando el mono. Ya podemos pasar a la otra isla. Vamos a la Casita de Campo. Entramos y retamos a *Rum* a un concurso de bebida. Ponemos el espejo en el marco que hay en la pared y salimos. Abrimos la ventana (la única que podemos) y ponemos el telescopio en la estatua grotesca de la entrada. La luz enfocará un ladrillo en la pared del interior. Volvemos a entrar y vaciamos el vaso de grog que nos sirve *Rum* en el árbol. Rápidamente lo llenamos con casi-



grog. De esta forma ganaremos el concurso.

Iremos hacia el ladrillo y lo empujaremos, cayendo a una pequeña habitación. Si venimos a caer en la playa, repetiremos la operación teniendo cuidado esta vez de presionar en la zona correcta. Así conseguimos la última parte del mapa.

Scabb

Vamos a ver a *Wally* (cartógrafo) y le damos la lente del faro y el mapa. Este nos mandará a la Hechicera para recogerle un pócima. Ya con la Hechicera, ésta nos da una bolsa yuyu. También nos dirá que han raptado a *Wally*. En la orilla del pantano encontraremos un embalaje con destino a la fortaleza de *Lechuck*. Nos meteremos en él.

TERCERA PARTE: La Fortaleza de *Lechuck*

Vamos hacia el pasadizo. Nos metemos por el túnel de la derecha, luego derecha otra vez y llegamos a una cárcel, donde está *Wally*. Tendremos que buscar la llave. Hacemos: pasadizo, luego a la izquierda, y nos metemos en uno de los túneles del fondo. Miraremos el papel impregnado de saliva.

Lo que haremos será empujar y meternos en las puertas indicadas por los símbolos que representan los tres primeros objetos de cada estrofa de la canción de tus padres, llegando así a una puerta enorme; No pierdas el tiempo en forzar los candados, solo empujándola encontraremos una puerta pequeña para perros. Pasaremos por ella.

Cogeremos la llave vudú y nos harán presos. Ahora estamos colgados y a punto de morir. Deberemos beber una de las bebidas que llevamos y escupir al escudo que hay tras el globo, hasta que los rebotes hagan que la saliva apaguen la vela.

A oscuras, abrimos la bolsa yuyu, donde encontramos cerillas. Las encendemos y, sin querer, haremos explotar toda la dinamita que hay en la habitación; y saldremos volando por los aires hacia la isla Dinky.

CUARTA PARTE: La Isla Dinky

Cogemos la botella vacía. Cogemos el vaso de martini y lo llenamos con agua del océano. Utilizando el alambique le quitaremos la sal al agua. Cogeremos la palanca que hay en el suelo.

Nos vamos a la jungla, todo a la izquierda hasta encontrar un árbol con una bolsa colgando. Rompemos la botella vacía contra él y usamos ésta para romper la inalcanzable bolsa. Cogemos la caja de galletas instantáneas. Volvemos a la playa. Abrimos el barril y encontramos una galleta. Usamos el agua destilada con las galletas instantáneas. Dándole tres galletas al loro, obtendremos pistas para encontrar el tesoro:

· ***Al Este desde la charca hasta el dinosaurio***

· ***Al Norte desde el dinosaurio hasta un montón de rocas***

· ***Al Este desde las rocas hasta la X***

Vamos a la jungla. Hacia la derecha, encontramos la charca. Abrimos la caja que hay allí con la palanca y cogemos la dinamita. Seguimos las indicaciones del loro hasta la Gran X. Usamos la pala y encendemos la dinamita para romper el cemento.

Caemos en frente del tesoro. Ataremos la palanca a la cuerda que le hemos quitado a la caja, y la lanzaremos hacia las varillas de metal dobladas. Esto hará que caigamos a un subsuelo.

Encenderemos el interruptor de la luz. Y *Lechuck* nos dice que es nuestro hermano. Le damos el pañuelo limpio.

(ver mapa)

En la enfermería

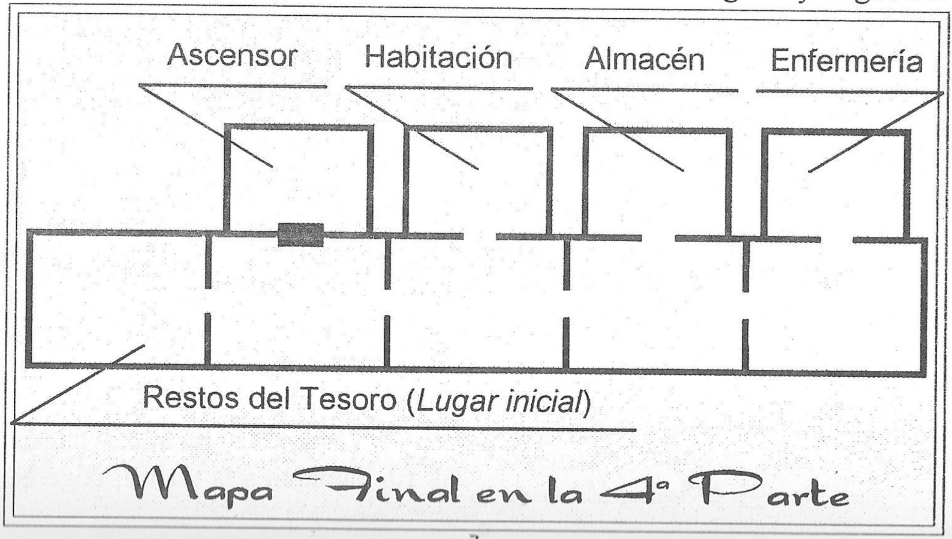
Abrimos el cubo de la basura y cogemos los guantes. Abrimos el cajón y cogemos la jeringa. Cogemos la cabeza de los restos de Papá.

En el almacén

Abrimos las cajas, cogiendo un muñeco vudú y un globo.

En la habitación

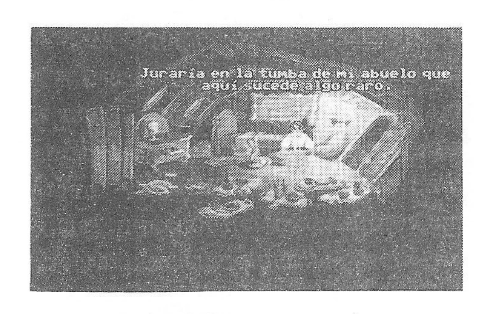
Llenamos el globo y los guantes



de helio. Tiraremos de la palanca de devolución de monedas de la vieja máquina de grog y esperaremos a que aparezca *Lechuck*. Este se agachará para coger la moneda que ha salido y nosotros aprovecharemos este instante para cogerle la ropa interior.

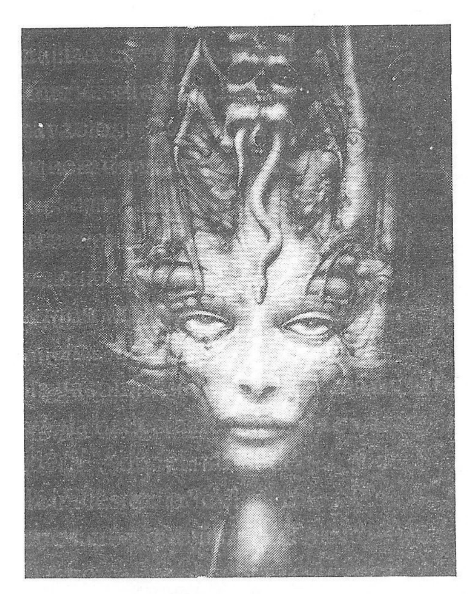
En el ascensor

Entraremos pulsando el botón y llevando el globo y los guantes hinchados. Cuando llegue *Lechuck* accionaremos la palanca pillándole a éste las barbas.



Ya tenemos los cuatro componentes para hacer un nuevo muñeco vudú, esta vez de *Lechuck*. Algo de tela (su ropa interior [UFF]), algo de la cabeza (barba), algo de sus muertos (calavera) y algo del cuerpo (pañuelo usado). Los metemos todos en la bolsa yuyu junto con el muñeco. Ya solo nos queda esperar a que aparezca y pinchar el muñeco con la jeringa. Él huirá. Le seguimos y le arrancamos una pierna al muñeco. El resto es cuestión de seguirle el cuento ...

Francisco G. Moreno Zornoza



DARKSEED

DIA 1

- Ves al lavabo y abre la puerta del armarito tras el espejo; te tomarás una aspirina (la vas a necesitar). Dúchate y sube a la terraza. Empuja varias veces el baúl de la derecha y coge el reloj que queda al descubierto; dale cuerda (poniendo la mano sobre su icono en el inventario).

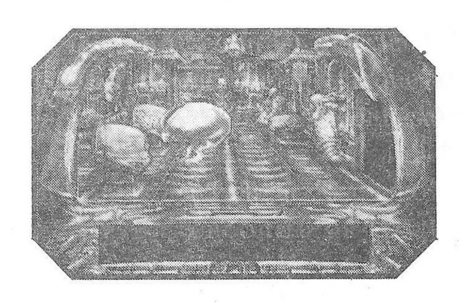
- Ves a la otra habitación del piso de arriba y mira dos veces la gabardina del armario; coge de ella la ficha de la biblioteca.

- Baja al escritorio; coge y mira el plano de la casa. Verás que hay un pasadizo secreto.

- A todo esto, cuando se hagan las 10, llamarán a la puerta; coge el

paquete y verás una de las terroríficas, paralizantes, técnicamente revolucionarias, animaciones que hacen de ***DarkSeed*** un juego que resulta un gigantesco paso en el mundo de la animación y bla bla bla... en fin...

- Tras este sobrecogedor momento, vuelve al escritorio, abre la puerta secreta del pasadizo (a la derecha de la pantalla) y entra en él. Aviso: cada vez que entres o salgas por una de las puertas del pasadizo, ésta se cerrará, pero se trata de que queden abiertas, así que tras pasar vuelve siempre a abrirlas). Sube por la escalera y coge la cuerda. Sal a tu habitación.



- Sube a la terraza y ata la cuerda a la gárgola. Si quieres practicar, sal de casa bajando por la cuerda.

- Sal a la fachada de la casa y coge el diario. Lo que quiere decir es que si se te hace de noche en la calle y te quedas sobado, al despertar te habrán robado todo el inventario.

- Ves al pueblo. Entra en la tienda y compra una botella de whisky. Conocerás no sólo a tu vecino, sino también lo lamentable que puede llegar a ser una digitalización de voz (yo estoy con la inglesa, pero se ve que la española no tiene desperdicio).

- Ves a la biblioteca. Da la ficha a la señorita estrábica que debe haber tenido un accidente hace poco porque parece que lleva un collarín, y coge la lupa (el personaje no; tú) para encontrar una horquilla de pelo en el suelo *- se tiene que notar que es un juego en alta resolución, ¿no? -*; cógela. Ves donde las estanterías, métete entre la "C" y la "D" y coge el libro verde del estante de abajo, "El Señor de los Anillos" (*por cierto, no sé qué pinta este libro en la "C" o la "D"*). Lee el trozo de papel que se cuela en tu inventario al coger el libro.

- Vuelve a casa. Recibirás una llamada de teléfono que te hará ir de nuevo a la biblioteca.

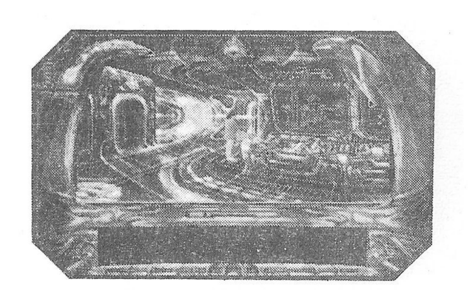
- Después, ves al cementerio hasta la puerta del mausoleo de *Tuttle*. Aprieta el botón de la izquierda, el de arriba y el de la derecha, y entra. En la habitación con las urnas, coge la primera de la izquierda del estante de abajo; dentro encontrarás una llave (*según cuenta el Diario, ¡SE LA HABIA TRAGADO PARA HACER UNA GRACIA!!!*).

- Ves al garaje. Métete dentro del coche, pon la radio (oirás un muy misterioso mensaje), abre la guantera y coge los guantes. Sal y abre el maletero; coge la palanca que hay

dentro.

- Vuelve a casa; usa la llave con el reloj de pared y lee la inscripción. De paso, lee la nota pegada al espejo. Sube a la azotea y abre el baúl con la palanca; coge el Diario de dentro y léelo.

- Cuando hayas hecho todo esto, ya puedes meterte en el sobre; no te dejan irte a dormir hasta las 5 (*¡las 5!*), pero si es aún temprano recuerda que apretando la "T" en el teclado haces que el reloj avance hasta la hora siguiente.



DIA 2

- Te levantas hecho polvo tras soñar que te conviertes en un moco gris, así que ves al lavabo, toma otra aspirina, y dúchate por haber dormido con la chaqueta puesta, pedazo de guarro!

- Vuelve a dar cuerda a tu reloj y haz el zángano por la casa hasta las 10, momento en que recibirás otro paquete: el trozo de espejo que faltaba.

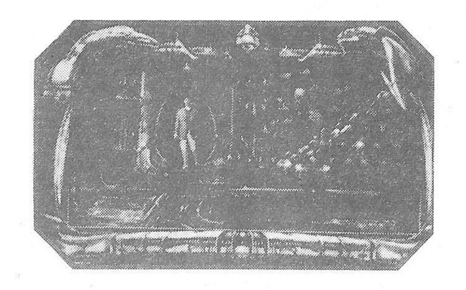
- Ves al garaje y escucha el nuevo mensaje misterioso por la radio del coche; después vuelve a casa, pon al espejo el trozo que le faltaba y pasa a través de éste hasta ¡el fastuoso Mundo Oscuro! (Antes, asegúrate de haber dejado abiertas las puertas del pasadizo, ya que el Mundo Oscuro es una réplica del real).

- En el equivalente a tu despacho, fíjate en los planos de los alienígenas y comprobarás con horror que te han metido un señor calvo dentro de la cabeza. Ves avanzando por la casa hasta llegar a la terraza; coge los prismáticos, úsalos para mirar el bello paisaje, ponte los guantes y úsalos para apretar la palanca casi invisible entre las dos puertas; habrás abierto la puerta "de calle".

- Ves fuera y sal de la pantalla por la izquierda. Atraviesa el simulacro de bosque y entra en el siguiente edificio; coge la pala y vuelve al espejo y al mundo real.

- Ves al cementerio, profana la tumba de *McKeegan* con la pala (está en la pantalla después de la del mausoleo) y lee la página del diario. ¡Por cierto, que los muy mamones han tenido el descaro de enterrar en ese cementerio a mi *Guybrush*!

- Al volver a la puerta de tu casa, serás detenido por motivos que todavía no he llegado a comprender (*bueno, después te dicen que la policía de este mundo está dominada por la del otro...*). En la cárcel, mete todo el inventario que puedas bajo la almo-



hada, menos la tarjeta de *Delbert* y el whisky. Coge la taza y golpea con ella los barrotes. Cuando se presente el policía, dale la tarjeta, que te conseguirá la libertad. Una vez libre, como quien no quiere la cosa, roba la pistola de la entrada de la comisaría.

- Vete a la pantalla de la puerta del garaje y haz pasar el tiempo hasta que aparezca *Delbert*; síguele hasta el jardín y dale la botella. El muy bruto se la cepillará a morro de un trago y se largará. Coge el palo baboseado por el perro y sal volando al Mundo Oscuro (*el resto del día lo tendrás un poco justo, así que ves rápido*). Antes, si quieres, puedes oir un nuevo mensaje por la radio, que esta vez, además de misterioso, no vendrá a cuenta de nada.

- Sal de la casa del Mundo Oscuro y ves dos pantallas a la derecha, hasta llegar a una criatura que además de terrorífica es un poco gilipollas, porque le tiras el palo y se lanzará al abismo a buscarlo. Aprovecha para pasar a la pantalla siguiente y entrar en el edificio, equivalente a la comisaría.

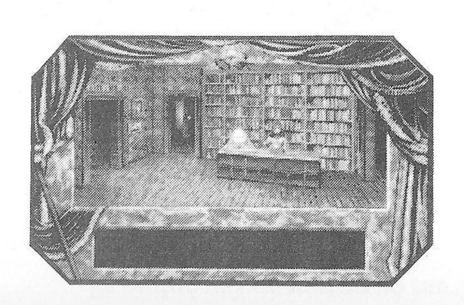
- Una vez estés en la cárcel, coge tu inventario de debajo de la almohada y usa dos veces la horquilla con la cerradura.

- Al salir, encontrarás a un simpático personaje que es como un pepinillo con cara (*¿Alguien ha leído de pequeño el cuento ''Rabanito y Cebolleta?'' Pues eso*). Habla con él y dale la horquilla a cambio de una cinta como las de los tenistas pero que sirve para hacerte invisible.

- Sal de la comisaría y ves dos pantallas a la derecha. Para que el huevo con patas no se te coma, usa la cinta y, una vez en estado invisible-psicodélico, entra en el edificio. Aprieta el control de la pantalla y mira a la chica con serios problemas en los ojos. Después sal lo más rápido que puedas al mundo real y métete de nuevo en la cama.

DIA 3

- Tras una espantosa pesadilla en la que un bebé y *Freddie Mercury* están dentro de una trompeta, leván-

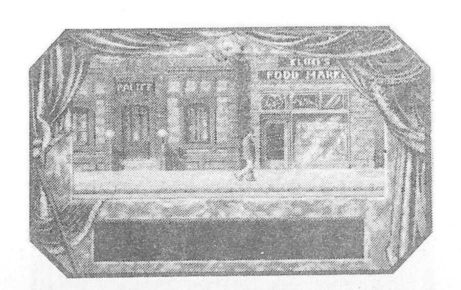


tate y toma una ducha y una aspirina (*a estas alturas, ya debe ser la chaqueta la que necesite la aspirina; por lo menos, seguro que ya puede caminar sola*). Vuelve a dar cuerda al reloj (*¿?*).

- A las 10, recibirás un nuevo paquete, con ¡un mango de hacha! (*?*). Ves al pueblo (por cierto, a partir de las 11 ya no podrás usar tu puerta de calle, ya que la malvada policía controlada por los terroríficos alienígenas te estará esperando allí para volver a meterte en la cárcel; desde entonces, usa la cuerda para entrar y salir de casa).

- Ves a la tienda y compra otra botella de whisky; después ves a la biblioteca, enciende la pantalla de microfilms y pon el que te dieron ayer en el Mundo Oscuro.

- Vuelve a casa (*Recuerda: Si son más de las 11, en versión ''alpinista''*), levanta la piedra suelta del sótano - que, ''curiosamente'', tiene un agujero en el medio - y coge las llaves del coche.



- ''Descuélgate'' por el garaje, echa el whisky en el depósito de combustible, y pon en marcha el coche con las llaves. De nuevo, el tiempo es crucial, así que corre al Mundo Oscuro.

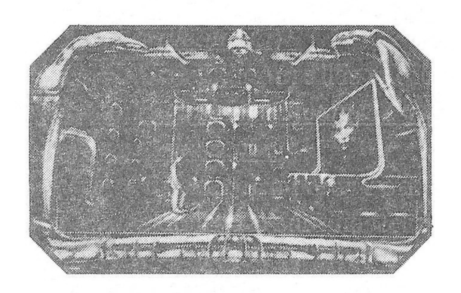
- Entra en el edificio donde habías cogido la pala; no toques a los ''arcanos'' que están durmiendo por ahí, y sigue avanzando hasta la habitación del ''cerebro''. Mete la piedra en el agujero de éste, y después únela al palo, formando, ¡gran sorpresa!, un martillo lleno de energía alienígena.

- Ves zumbando hasta los mandos de la nave (tras la puerta junto a la de la equivalente a tu puerta de calle), ponte los guantes y tira de la palanca. Si no pasa nada, es que no has sido lo suficientemente rápido y el coche ya ha quemado todo el whisky.

- Tras esto, vuelve al mundo real y recibirás una llamada de teléfono desde el Mundo Oscuro recordándote lo obvio (por cierto, que la marciana se debe haber gastado un pastón en conferencias de mundo a mundo). Lo que te está diciendo es que no te olvides de pegarle un buen martillazo al espejo y aquí paz y después gloria.

- El apoteósico final consiste en que compruebas que ¡la bibliotecaria estrábica es la misma que la marciana estrábica! ¡Y además, adivina lo que viene a traerte! ¡Sí! ¡Unas aspirinas! Por fin, ves una imagen de la casa de

nuevo en venta, mientras oyes cómo el pianista finalmente se vuelve loco. Un final digno del resto del juego, sí señor (*y además, no podrás salirte del juego sin ver **OTRA VEZ MAS** la primera pesadilla...*).



Bueno, esto es lo que hay. Sólo añadir que, como en toda gran obra fantástica, ***DarkSeed*** resuelve tantos misterios como los que deja sin contestar. Añado aquí algunos de los "misterios no resueltos", mientras espero ansiosamente una segunda parte donde se nos revelen:

- ¿Por qué en la caja dicen que el protagonista compra la casa para escribir un libro de Ciencia Ficción, y en el manual dice que es publicitario y la compra para pensar una campaña? (*Bueno, YO soy publicitario, y desde luego no me compro una casa cuando tengo que hacer una campaña*).

- ¿Por qué el libro "*El Señor de los Anillos*" está en la biblioteca en las estanterías "C" o "D"? ¿A qué viene eso?

- ¿Por qué ni te quitas la chaqueta para dormir? ¿Tanto frío hace?

- ¿Por qué te dicen que no quieres hacer una siesta pero a las 5 ya te dejan irte a dormir?

- ¿Por qué la chica del Mundo Oscuro te habla por la radio con voz de hombre, y más si al final, cuando te llama por teléfono, tiene voz de mujer? ¿Y por qué siempre habla de cosas que has tenido que hacer mucho antes o tendrás que hacer mucho después?

- ¿Por qué, en el Mundo Oscuro, te dicen que no puedes coger los planos porque son hologramas, si estás viendo claramente que son un montón de papeles?

- ¿Por qué, cada vez que SALES de un edificio del Mundo Oscuro, dicen que te lo pienses dos veces antes de ENTRAR?

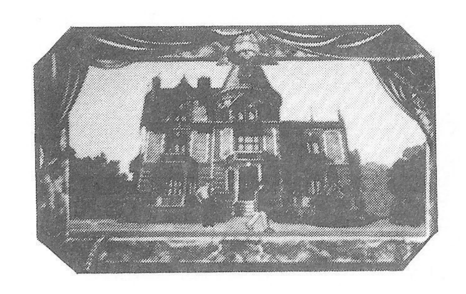
- ¿Por qué *Tuttle* se ha tragado una llave para hacer una gracia? ¿Es que no conocía ningún chiste?

- ¿Por qué hay un monstruo tan

bobo que le tiras un palo a un abismo y se precipita a él para cogerlo?

- ¿Por qué *Delbert* se cepilla las botellas de whisky a morro y de un solo trago? ¿Tiene esto algo que ver con su trabajo de hacer que la gente salga de la cárcel gratis?

- ¿Por qué la piedra del sótano tiene, CASUALMENTE, un agujero en el centro?



- ¿Por qué la policía deja las pistolas en un estante para que las coja el primero que pase?

- ¿Por qué el coche funciona con whisky? ¿Es que es un coche brasileño?

- ¿Por qué en el colmado te obligan a pagar antes de coger la mercancía? ¿Tan poco se fia el tendero?

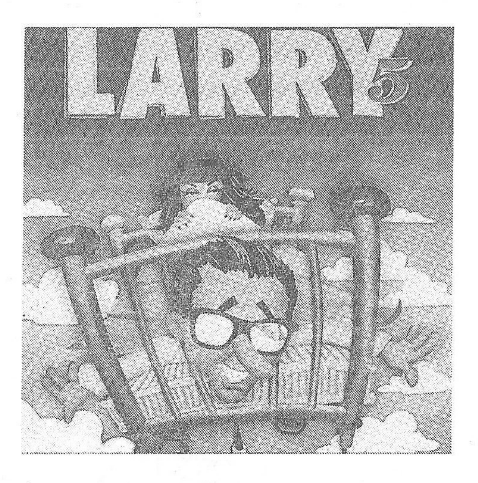
- ¿Por qué el último día te envían el mango de un hacha? ¿Es algún regalo de cumpleaños?

- ¿Por qué la policía de nuestro mundo está dominada por la del otro? ¿No decían que para eso necesitan meterte el bicho en la cabeza? ¿Y no era que al salir el bicho la víctima moría? ¿Y no representa que con un solo bicho que salga los marcianos estos ya van a dominar el mundo?

- ¿Por qué a *Delbert* el primer día le tiene que molestar que te lleves la botella de whisky, y en cambio el tercer día le da igual? ¿Es que ha dejado la bebida? ¿O le ha dado un pasmo por haberse bebido a morro la otra botella? ¿O acaso confía en que hoy también vas a dársela?

- En la llamada final de la alienígena, te dice que lo único real del Mundo Oscuro es el espejo. Entonces, ¿para qué narices has montado toda esa movida? Si no era real, haber avisado antes y el pobre *Mike* se hubiese dedicado a escribir su libro... o hacer su campaña de publicidad... o afeitarse ese bigote hortera, ¿no?

Dínamo Escarlata Agosto 1992



LARRY V: PASSIONATE PATTI DOES A LITTLE UNDERCOVER WORK

Este juego se desarrolla en varios escenarios, Nueva York Atlantic City, Miami etc..

Comienza el juego en un salón de la Productora de Video Americana *Sexiest*. Piden café, te diriges hacia la cafetera, coges la taza y se la llevas al director y dueño de la empresa el cuál después de un inesperado accidente te propone un trabajo; encontrar a la mujer mas SEXI para su Show de television, para el cuál te entrega una cámara fotográfica.

Sales de la habitación te diriges hacia las *tetas* postizas y las miras, después bebes agua del aparato que hay al lado de la planta. Te diriges hacia la habitación de enfrente y vas hacia el archivo. Abres el cajón del archivo (el primero de la derecha) y cogemos los historiales de las tres mujeres candidatas y a las que tu has de visitar. Miramos en el inventario los tres historiales y vemos que una se llama *Michel Milken*, dentro de dicho historial encuentras una servilleta en la que hay una dirección. Otra se llama *Lana Luscious* y dentro encuentras una caja de cerillas. Miras dicha caja y encuentras otra dirección. La última se llama *Chi Chi Lambada* y dentro de su historial encuentras una tarjeta de trabajo, al observarla ves una nueva dirección y un número de télefono.

Te diriges hacia la mesa y coges una tarjeta de crédito de las Líneas Aereas que hay en la máquina que está encima de ella. Salimos de la habitación y vamos hacia la izquierda donde hay un cuadro de una chica en la pared que lleva un bikini puesto, seguimos dicha dirección y encontramos la sala de video. Entramos en ella, nos lavamos las manos en el cubo de desinfección. Abrimos el tercer cajón de la mesa y cogemos un cargador de baterias. Encima de la mesa allí mismo ponemos música (***MICHELLE SONG'S***). Caminamos hacia el otro

extremo de la habitación donde hay un televisor y cogemos las cintas de video que hay al lado. Insertamos las cintas de video en el aparato que hay al principio de la mesa cerca de la lámpara y las borramos para estar en condiciones de ser utilizadas.

Salimos de la habitación y nos dirigimos hacia el salón allí recargamos la batería en el enchufe que hay en la pared hasta que este al 100%; esto lo sabemos mirando con el icono del ojo en la bateria. Despues quitamos la batería y salimos al exterior (a la derecha), miramos la estatua de la fuente y nos dirigimos hacia la Limousine que hay frente al edificio. Entramos en ella, y *Bobbi*, la conductura, nos traslada al aeropuerto.

Al llegar al aeropuerto, nos bajamos de la limousine, nos dirigimos hacia la máquina de los billetes, utilizamos la tarjeta de vuelo ***AERODORK*** y señalamos Nueva York. Tecleamos los códigos del manual, hecho esto correctamente, cogemos el billete y la tarjeta de vuelo. Caminamos hacia las puertas metálicas y entramos en el aeropuerto, vamos hacia la puerta en donde está la cámara vigilante y enseñamos la tarjeta Aerodork a la cámara, inmediatamente se abre la puerta y pasamos a la sala de embarque. Esperamos a que anuncien la salida de nuestro vuelo, cuando la anuncien ponemos el pase o billete en el aparato que hay al lado de la puerta y subimos al avión. Una vez en el avión cogemos una revista que hay en el suelo y la leemos una vez que está en nuestro inventario, vemos que trata sobre como volar. Entonces nos quedamos dormido y soñamos con *Patti*.

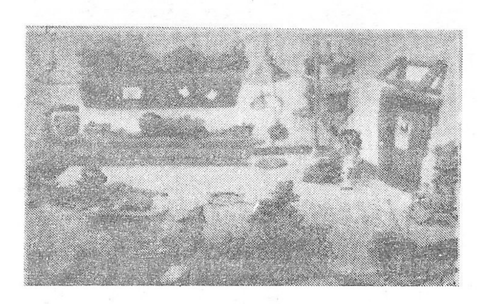
Patti aparece en un club, el *Pit Piano*, de donde es despedida pero a la salida la espera un inspector del FBI que la convence para que se haga agente de dicho cuerpo. Es conducida a la central del FBI y después al laboratorio donde se encuentra al comandante *Twit*, director de dicho laboratorio. Allí comenzamos a descubrir los trucos que emplean los agentes secretos. Tocamos al hombre que hay cerca de la máquina y aparece un vibrador que lo lanza fuera de la pantalla. Después tocamos al hombre que lleva el sostén ametralladora y este mata al compañero que le estaba ayudando. Pasamos a la siguiente pantalla donde se encuentra una mujer, la examinamos y vemos con se bebe un producto que la hace hinchar-



se y flotar hasta que se desinfla y se esfuma de la pantalla. Posteriormente nos dan instrucciones sobre nuestra misión: número de télefono para contactar, nuestra nombre en clave del FBI, una clave y nuestro número de agente.

Nº TELEFONO - 556-2779
Nº CUENTA - BB - 30,7
Nº CORREOS - 65493756
PALABRA CLAVE - MAKING WOOPY
Nº DE AGENTE - 88

Abrimos la puerta que hay en el laboratorio y entramos en el despacho del doctor que nos instala un aparato en nuestras partes más intimas, dicho aparato es un radiotransmisor.



Salimos del despacho del doctor y cogemos los tres objetos que hay cerca del ordenador encima de la mesa que son las instrucciones sobre nuestra misión. Insertamos las cintas de datos en el aparato(lector de datos) y examinamos ambas cintas una vez que están en nuestro inventario. Cogemos el sosten ametrallador, inventario, después nos lo colocamos. Salimos al exterior y vemos una limousine aparcada. Entramos en ella, cogemos la botella de champagne que hay en la segunda repisa (la primera por la izquierda) y le decimos al conductor donde queremos ir, esto lo hacemos de la manera siguiente ponemos la cinta de *Reverse Diaz* dentro del lector de datos y se lo enseñamos al chofer de la limousine, mientras dura el viaje se pone a soñar, volvemos ahora con *Larry* al avión.

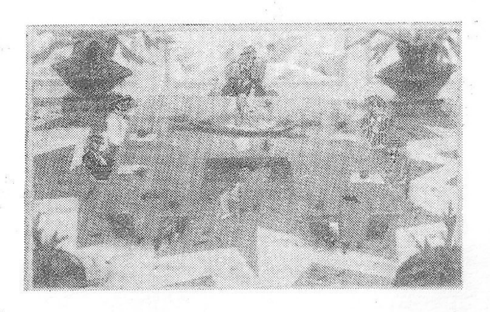
EN NUEVA YORK

Larry llega, aterriza y desembarca en el aeropuerto. Allí se dirige hacia la máquina de cambio de moneda que hay al lado de la puerta de salida. Miramos y cogemos una moneda que alguien dejó olvidada en su interior. Caminamos hacia la izquierda y miramos los carteles de anuncios que hay en la parte de arriba y en uno de ellos encontramos un número de telefono (*552-4668*) para contactar con una agencia dedicada al alquiler de limousines.

Caminamos hacia la derecha (2 veces) y vemos unos telefonos, cogemos la moneda de nuestro inventario y la insertamos en el primero de ellos que es el que no está estropeado. Marcamos el número 552-4668 y alquilamos una limousine. Salimos del aeropuerto y entramos en la limousine aparcada. Una vez en el interior vemos una cartera que alguien dejó olvidada sobre el asiento, así que la

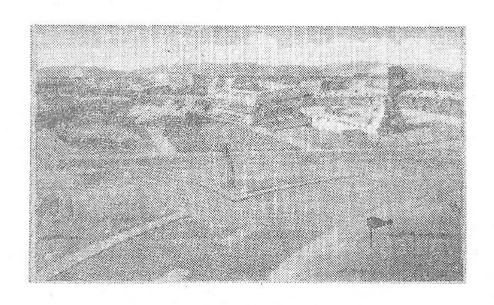
cogemos, la abrimos una vez en nuestro inventario y vemos lo que hay dentro (dinero, tarjetas de crédito, etc..). Cogemos la servilleta, encontrada en el historial de *Michelle Milken*, de nuestro inventario y se la mostramos a la conductora de la limousine y esta nos traslada al *Hard Disk Cafe*. Seguidamente abrimos la puerta del *Hard Disk Cafe* y entramos en él.

Nos dirigimos hacia el portero y hablamos con él (varias veces) hasta que lo convencemos para que nos haga un pase para entrar en el restaurante. Una vez nos ha hecho el pase, lo recogemos del computador y lo introducimos en la ranura de dicho computador entrando en el restaurante. Nos sentamos en una silla y al momento vemos pasar a *Michelle* que introduce su pase en otro computador y entra en otra parte del restaurante, nosotros intentamos seguirla pero nuestro pase no sirve para que podamos entrar en dicho lugar. Salimos hacia donde está el portero y vemos al final de la pantalla una máquina de música amarilla en una mesa, ponemos nuestro pase allí y hacemos una falsificación de dicho pase. Introducimos nuestro nuevo pase en ambas computadoras y penetramos en la otra parte del restaurante. Nos sentamos en la mesa contigua a *Michelle* y hablamos con ella un par de veces, a continuación ponemos nuestra cámara de rodar en ON y nos la colocamos encima nuestro. Seguimos hablando con *Michelle* hasta que nos invita a su mesa, entonces le damos el dinero, las tarjetas de crédito y la cartera encontrada en el taxi, ella nos hace un trabajito especial y salimos nuevamente al lugar donde está el portero. Llamamos por telefono a la limousine y volvemos al aeropuerto.



Al llegar al aeropuerto, nos bajamos de la limousine, nos dirigimos hacia la máquina de los billetes, utilizamos la tarjeta de vuelo AERODORK y señalamos Atlantic City. Tecleamos los códigos del manual, hecho esto correctamente, cogemos el billete y la tarjeta de vuelo. Caminamos hacia las puertas metálicas y entramos en el aeropuerto, vamos hacia la izquierda ponemos la cámara que está en nuestro inventario en OFF, cogemos el cargador lo colocamos en el enchufe, colocamos la máquina encima y la recargamos hasta que esté al 100% (esto lo sabemos mirando una vez que se está recargando), despues recogemos cargador y

cámara y nos dirigimos hacia la derecha donde se encuentra la cámara vigilante. Enseñamos la tarjeta Aerodork a la cámara, se abre la puerta y pasamos a la sala de embarque. Esperamos a que anuncien la salida de nuestro vuelo, cuando la anuncien ponemos el pase o billete en el aparato que hay al lado de la puerta y subimos al avión. Una vez en el avión nos dormimos nuevamente y cambiamos de personaje, volvemos a *Patti*.



EN EL EDIFICIO SHILL

Patti está en la limousine quitandose de encima las manos del conductor. Se apea y se encuentra frente al edificio *Shill*. Entramos en él, nos dirigimos hacia la puerta del ascensor y miramos los pisos a quien corresponden. Al mirar el 900 nos da puntos, ya que corresponde a *Reverse Diaz*. Caminamos hacia el conserje que está durmiendo, hablamos con él y le enseñamos la cinta que esta dentro del aparato que corresponde a *Reverse Diaz*, nos dice que está en el piso 900, llama por télefono para avisar de nuestra llegada y también al ascensor. Subimos en el ascensor, llegamos a nuestro destino y vemos un disco de oro en la antesala del estudio. Caminamos hacia él, lo cogemos y lo ponemos en el tocadiscos que hay debajo. Presionamos uno de los botones de la derecha el de 33 r.p.m., despues tocamos el boton correspondiente a ***FORWARD*** (tercer botón comenzando por la izquierda) y después presionamos la aguja para poner en marcha el aparato, escuchamos el disco hasta que oigamos la palabra "***GOLD***". Despues le damos al boton ***REVERSE*** (primer botón comenzando por la izquierda) hasta que oigamos la frase "***JUST SAY YES***". Paramos el tocadiscos con la tecla ***STOP*** (segundo botón comenzando por la izquierda). Seleccionamos 78 r.p.m. (primer botón de la derecha) y hacemos lo mismo que hicimos a 33 r.p.m. y encontraremos dos pruebas mas, recogemos el disco y salimos(***EXIT***).

Seguidamente nos dirigimos hacia la puerta del estudio radiófonico donde *Reverse* nos espera. Entramos en él y seguimos las instrucciones de *Reverse* para hacer la prueba, primero vamos hacia el piano y después tocamos sus teclas a medida que *Reverse* nos lo vaya diciendo, hacemos 3 tomas y después nos invita a su despacho de audición para escuchar la cinta

grabada.

Hablamos con *Reverse*, le damos la botella de champagne y lo emborrachamos dejandólo KO. Cogemos la cinta de grabación y abandonamos el edificio. Llamamos al FBI desde al limousine al telefono 556-2779. Después sacamos la cinta de *Reverse Diaz* e insertamos la de *P.C. Hammer* y se la enseñamos al conductor el cuál nos conduce a *K-Rap Radio*, durante el viaje comenzamos a soñar y cambiamos de personaje volvemos con *Larry* al avión.

EN ATLANTIC CITY

Larry llega aterriza y desembarca en el aeropuerto. Allí se dirige hacia la izquierda y vemos 4 máquinas tragaperras tiramos de la palanca de la segunda máquina comenzando por la parte izquierda y cae una moneda. Cogemos la moneda y vamos hacia la derecha donde está la cámara vigilante, miramos los anuncios de los letreros de la pared que hay encima de la cámara y descubrimos un número de télefono(***553-4468***) para contactar con una agencia dedicada al alquiler de limousines. Caminamos hacia la derecha y utilizamos el segundo télefono comenzando por la izquierda que es el que no está estropeado llamamos al número 553-4468 y alquilamos una limousine. Salimos del aeropuerto y entramos en la limousine aparcada. Una vez en el interior cogemos la caja de cerillas encontrada en el historial de *Lana Lusccious*, de nuestro inventario y se la mostramos a la conductora de la limousine y esta nos traslada al *Tramp Casino*. Bajamos de la limousine y hablamos con la chica que está en la puerta, la cuál nos propone un juego. Le volvemos a preguntar y aparece un recuadro en el que hemos de apostar a un número ponemos cualquiera (***6969***) y ganamos una moneda de 10 dolares del *Tramp Casino*.



Entramos en el Casino, vamos hacia la máquina tragaperras más próxima y jugamos hasta conseguir 1400 ó 1800 dólares. Para ganar hemos de conseguir jugadas del poker (parejas, trios, escaleras, etc.). Apretamos ***DEAL*** y entonces con ***HOLD*** fijamos con lo que nos vamos a quedar, apretamos otra vez ***DEAL*** y entonces dependiendo de la mano que tengamos ganamos o perdemos; cuanto tengamos el dinero que necesitamos presionamos ***CASH OUT***.

Una vez conseguido el dinero nos dirigimos a ver el espectaculo de las camisetas mojadas en el que parti-

E D I T O R I A L

Estimado amigo (o amiga):

Este libro de soluciones que tienes en las manos no es un ejemlar aislado realizado por varios autores. Cada una de las personas que han realizado estas soluciones, así como el que redacta esto, pertenecen al CAAD, siglas del Club de Aventuras AD.

El CAAD es un club de y para aventureros. Tenemos una publicación bimestral (de hecho, este libro es parte de nuestra tirada), en la que se tratan todo tipo de temas relacionados con la aventura, no sólo soluciones como en este. Tenemos secciones para todos los gustos, y entre ellas puedo citar programación de aventuras, resolución de dudas y bloqueos en juegos, desarrollo de argumentos, pasatiempos, mapas, introducción a la aventura y otras muchas cosas que no cito por falta de espacio.

En el CAAD se han iniciado multitud de nuevos aventureros, entrando más de lleno en el mundo de la aventura y conociendo campos que les eran totalmente extraños, ya que el CAAD no se limita a la aventura por ordenador. Tenemos amplias secciones de juegos de rol e incluso de juegos por correo.

Para formar parte del CAAD y ser socio, tan sólo debes mandar un giro postal o un cheque a nombre del club por valor de 1.500 (mil quinientas pesetas) a la siguiente dirección:

CLUB DE AVENTURAS AD

Apartado de Correos 319

46080 VALENCIA

Ello te dará derecho a recibir inmediatamente tu tarjeta personal y exclusiva de socio, en la que consta tu número de miembro del CAAD, así como a recibir en tu domicilio cuatro ejemplares de nuestra publicación en un período de seis meses.

Si decedes ser socio directamente, manda el cheque o el giro junto con tus datos personales y pasará a formar parte de esta gran comunidad aventurera. En caso de que desees recibir una información más completa sobre el club y sus actividades, escribenos a la dirección arriba reseñada y te la enviaremos sin tardanza.

Y esto es todo. Esperando que tu también te unas a nosotros, se despide tu amigo:

Juan J. Muñoz Falcó

Direcrtor del CAAD





CAAD CAAD CAAD CAAD CAAD CAAD CAAD CAAD CAAD CAAD CAAD CAAD CAAD CAAD CAA

CONCURSO **CHICHEN-ITZA**

Para celebrar que esta aventura está en el mercado, el CAAD ha convocado un concurso en el que pueden participar todos sus miembros. El único requisito es pertenecer al **Club**.

El modo de ganar es sencillísimo, tan solo responder a una preguntita de nada:

¿Cual es la última orden que hay que teclear para acabar el juego?

Aquellos **DIEZ (10)** socios cuyas respuestas (correctas, claro) lleguen en primer lugar, serán agraciados con una reproducción fideligna del objeto que el mismo **KUKULKÁN-QUETZALCOATL** te entrega al acabar tu misión.

Envía tu respuesta a:

CAAD
Apartado de Correos 319
46080 - VALENCIA

Si aún no eres socio, no sabes que te pierdes. ármate rápidamente de tinta y papel y escríbenos. Te remitiremos cumplida información acerca del **Club** y sus actividades.

cipa la showman *Jennifer Jiggle*. Entramos por una de las dos puertas del final del casino, hablamos con el portero, le pagamos 25 dólares y nos sentamos en un asiento. Cuando sale *Jenny* la miramos, terminado el espectáculo abandonamos el casino y nos dirigimos hacia la derecha donde existe un gran paseo con tiendas. Paseamos por la calle hasta encontrar una tienda de patines regentada por *IVANA*. Entramos en ella y hablamos con *Ivana* para que nos alquile unos patines, nos dice que le paguemos; entonces pagamos con los dólare del *Tramp Casino* y alquilamos los patines. Salimos de la tienda, nos sentamos en un banco y nos colocamos los patines. Patinamos por la calle yendo hacia la derecha hasta que encontremos a *Lana Luscious*, entonces hablamos con ella (hasta que consigamos puntos) y quedamos de vernos en el combate de barro en el espectaculo del Casino. Nos dirigimos hacia la tienda de patines, nos sentamos en el banco, nos quitamos los patines, entramos en la tienda y se los devolvemos a *Ivana*. Seguidamente nos dirigimos hacia el Casino, entramos a ver el espectaculo de lucha en el barro. Hablamos con el portero que nos dice si queremos sólo verlo ó también participar en él, elegimos esta última opción y le pagamos 500 dólares. Nos sentamos, ponemos la cámara en marcha (ON) y nos la colocamos para



rodar. Aparece *Lana* en el escenario y nos invita a subir al ring cosa que hacemos de inmediato; luchamos con ella hasta que salimos del ring y tenemos una relación amorosa con *Lana* después de lo cuál aparecemos en la puerta del Casino. Hablamos con el portero de la entrada y le decimos que nos pida una limousine, le entregamos el dinero que nos sobre y entramos en la limousine con destino al aeropuerto.

Al llegar al aeropuerto, nos bajamos de la limousine, nos dirigimos hacia la máquina de los billetes, utilizamos la tarjeta de vuelo AERODORK y señalamos Miami. Tecleamos los códigos del manual, hecho esto correctamente, cogemos el billete y la tarjeta de vuelo. Caminamos hacia las puertas metálicas y entramos en el aeropuerto, vamos hacia la izquierda ponemos la cámara que está en nuestro inventario en OFF, cogemos el cargador lo colocamos en el enchufe, colocamos la máquina encima y la recargamos hasta que esté al 100% (esto lo sabemos mirando

una vez que se está recargando), despues recogemos cargador y cámara y nos dirigimos hacia la derecha donde se encuentra la cámara vigilante. Enseñamos la tarjeta Aerodork a la cámara, se abre la puerta y pasamos a la sala de embarque. Esperamos a que anuncien la salida de nuestro vuelo, cuando la anuncien ponemos el pase o billete en el aparato que hay al lado de la puerta y subimos al avión. Una vez en el avión nos dormimos nuevamente y cambiamos de personaje, volvemos a *Patti*.

EN EL K-RAP RADIO

Nos encontramos a *Patti* en el exterior frente al edificio de *K-Rap Radio*, abrimos la puerta y entramos en el edificio. Una vez dentro miramos una placa que hay en la puerta y vemos que pertenece a *John Krapper*, al lado de la puerta vemos una especie de interfono con claves tecleamos la clave encontrada en el lector de datos ***45954*** y accionamos la puerta y entramos en el despacho. Miramos la mesa de escritorio, cogemos un abridor de cartas que hay encima de la mesa.

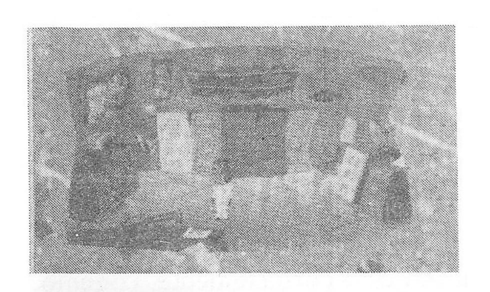


Intentamos abrir los cajones de la mesa pero dice que están cerrados con llave. Miramos en la planta de la derecha y vemos que hay un objeto metálico escondido dentro, lo cogemos y vemos que es una llave. Abrimos el cajón con ella, miramos dentro del cajón y encontramos un sobre con algo en su interior,lo cogemos. Volvemos a mirar y encontramos un número(*en mi caso 41999, esto es aleatorio*). Miramos el sobre en nuestro inventario y vemos que pone PERSONAL, lo leemos y en la parte izquierda vemos una fotocopiadora, fotocopiamos todo lo que hay en el sobre. La fotocopiadora se estropea y nos ensucia todo el cuerpo y la cara. Colocamos el sobre en el cajón, colocamos el abrecartas encima de la mesa, y cerramos el cajón con la llave que a su vez colocamos en la planta donde la encontramos.

Nos dirigimos ahora hacia la puerta de la izquierda, la abrimos y vemos un cuarto de aseo, vamos hacia la ducha y entramos en ella, pero una vez dentro la ducha comienza a bajar (lo que nos descubre que este es un ascensor privado además), llegamos al piso bajo del edificio. Fuera vemos una ropas colgadas de una percha que cogemos y nos ponemos encima. Caminamos hacia la derecha, nos dirigimos hacia la puerta donde está el microfono, vemos otra especie de interfono. Pulsamos las teclas de la

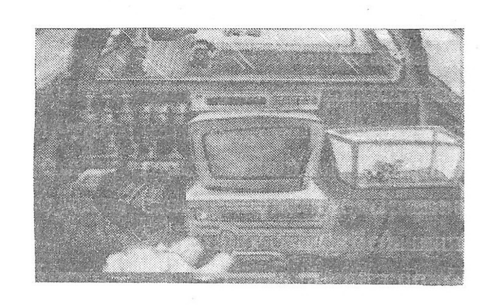
clave que hemos encontrado el número en el cajón (<u>*41999 en mi caso*</u>) y abrimos la puerta. Entramos en el estudio radiofonico; vamos hacia la parte donde estan los volúmenes de control (hay un cristal enfrente de ellos) y empezamos a tocarlos hasta que nos dé el mensaje que oyes lo que están hablando en el estudio A. Entonces coges una cinta que hay en el tercer estante empezando por arriba del armario del fondo. Caminas hacia el fondo pero del otro lado a la izquierda y colocas la cinta en el cassette, acciones el control y esperas a que se grabe.

P.C. Hammer termina su trabajo en el estudio y coloca el microfono enfrente de la puerta bloqueando nuestra unica salida. ¿Qué hacer ahora nos preguntamos?. Bueno, pues primero paramos la grabación de la cinta, la rebobinamos y la cojemos. Ahora te diriges nuevamente hacia los potenciomentros de control los ajustas para el estudio B que es en el que te encuentras. Te acercas al microfono que hay al lado de estos y cantas, tu voz rompe la cristalera. Saltas por la ventana y abandonas el edificio. Una vez en el coche regresas al FBI con las pruebas conseguidas, mientras dura el viaje sueñas nuevamente y cambiamos de personaje, volvemos con *Larry*.



EN MIAMI

Larry llega aterriza y desembarca en el aeropuerto. Allí se dirige hacia la izquierda y vemos una máquina de cigarrillos, registra su interior y encuentra 2 monedas. Coge las monedas y vamos hacia la derecha donde está la cámara vigilante, miramos los anuncios de los letreros de la pared que hay encima de la cámara y descubrimos un número de télefono(554-1272) para contactar con *Carlos* un personaje dedicado a hacer documentos de residencia para personas que están ilegalmente en el país. Seguimos avanzando hacia la derecha donde están los télefonos y miramos los letreros y encontramos otro número de télefono (554-8544) perteneciente a una agencia dedicada al alquiler de limousines. Caminamos hacia el tercer télefono comenzando por la izquierda que es el que no está estropeado llamamos al número 554-1272 y encargamos una tarjeta de residencia para *Chichi Lambada*, *Carlos* nos dice que nos la dejará en el cubo de la basura que hay en el aeropuerto. Llamamos ahora al 554-8544 y alquilamos una limousine. Salimos del aero-



puerto recogemos la tarjeta verde de residencia del cubo de la basura y entramos en la limousine aparcada. Una vez en el interior cogemos la tarjeta encontrada en el historial de *Chichi Lambada*, de nuestro inventario y se la mostramos a la conductora de la limousine y esta nos traslada a una clínica Dental. Bajamos de la limousine y subimos las escaleras y entramos en la clínica. Miramos encima de la mesa de la derecha y encontramos un pañuelo, el cuál cogemos. Nos dirigimos hacia la ventanilla donde está la enfermera recepcionista, llamamos al cristal pero esta no nos atiende. Insistimos nuevamente y entonces nos da un cuestionario de 13 preguntas las que hemos de contestar así:

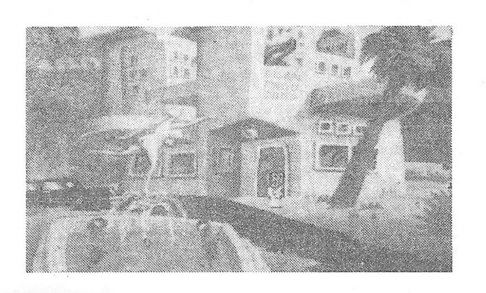
1ª YES 2ª YES 3ª NO 4ª NO
5ª YES 6ª YES 7ª YES 8ª YES
9ª YES 10ª YES 11ª NO 12ª NO
13ª NO

Una vez contestadas las preguntas la enfermera nos da visita para dentro de nueve meses. Entonces se nos ocurre una idea genial para que nos atiendan de inmediato. Nos colocamos el pañuelo alrededor de la cabeza, nos acercamos al telefono que hay en la mesita de la parte izquierda y llamamos al télefono de la consulta que hay en la tarjeta encontrada en el historial de Chichi que es el 554-3627, nos hacemos pasar por un doctor que envia un paciente para ser atendido de urgencias. Terminada la conversación, llamamos al cristal de la ventanilla y la recepcionista nos hace pasar al consultorio. Dentro del consultorio aparece *Chichi* para examinarnos, entonces ponemos la cámara en marcha (ON) y la colocamos para rodar. Establecemos contacto visual con *Chichi*, mirandola y hablamos con ella 2 veces. Seguidamente le damos la tarjeta de residencia. Ella en compensación nos hace un trabajito especial, nos lleva a su gimnasio particular donde después de hacer unos relajantes ejercicios aparecemos en la calle.

Subimos a la clínica nuevamente, alquilamos por télefono una limousine y nos dirigimos al aeropuerto de vuelta a la productora.

Al llegar al aeropuerto, nos bajamos de la limousine, nos dirigimos hacia la máquina de los billetes, utilizamos la tarjeta de vuelo AERODORK y señalamos Miami. Tecleamos los códigos del manual, hecho esto correctamente, cogemos el billete y la tarjeta de vuelo. Camina-

mos hacia las puertas metálicas y entramos en el aeropuerto, vamos hacia la izquierda ponemos la cámara que está en nuestro inventario en OFF, cogemos el cargador lo colocamos en el enchufe, colocamos la máquina encima y la recargamos hasta que esté al 100% (esto lo sabemos mirando una vez que se está recargando), despues recogemos cargador y cámara y nos dirigimos hacia la derecha donde se encuentra la cámara vigilante. Enseñamos la tarjeta Aerodork a la cámara, se abre la puerta y pasamos a la sala de embarque. Esperamos a que anuncien la salida de nuestro vuelo, cuando la anuncien ponemos el pase o billete en el aparato que hay al lado de la puerta y subimos al avión. Una vez en el avión nos dormimos nuevamente y nos despertamos por que el avión está en peligro y piden un voluntario

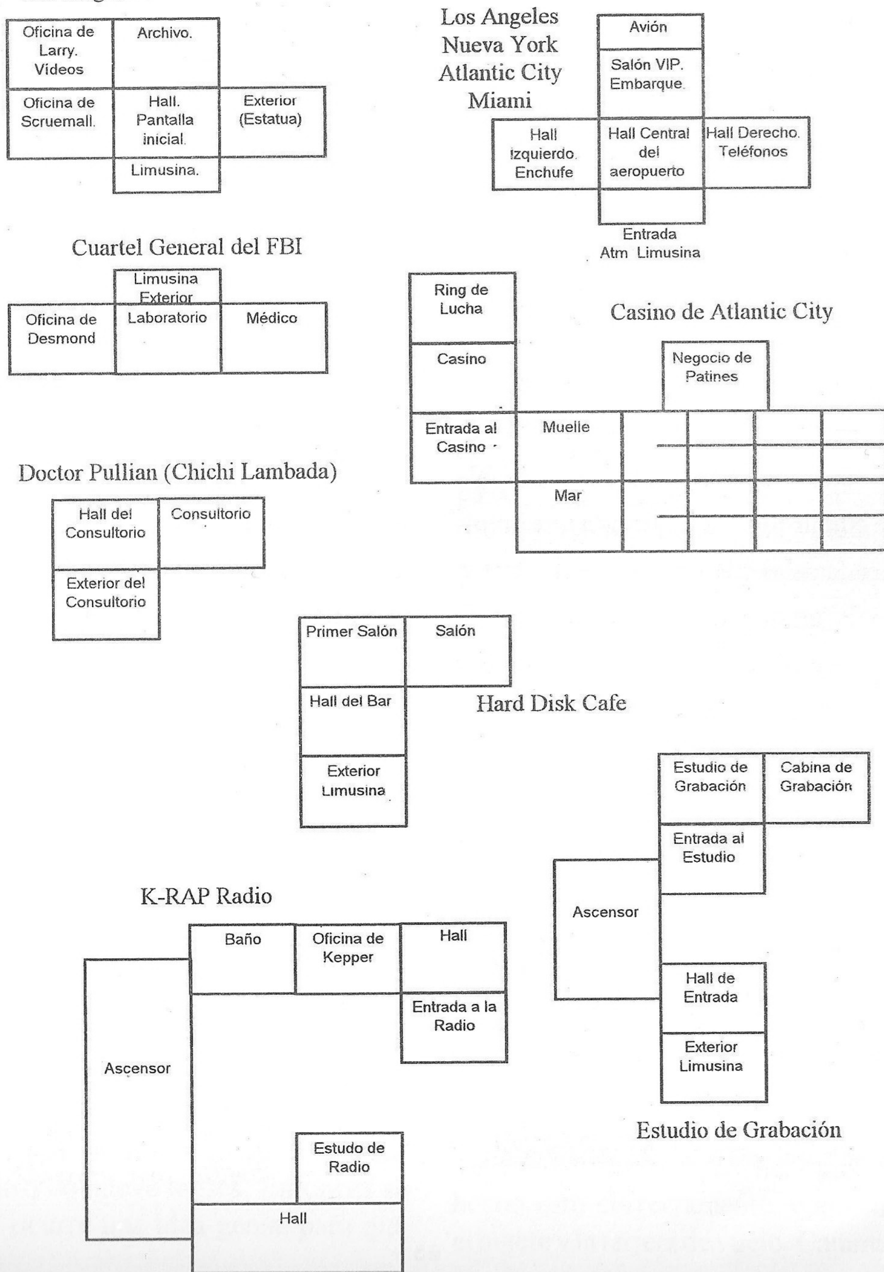


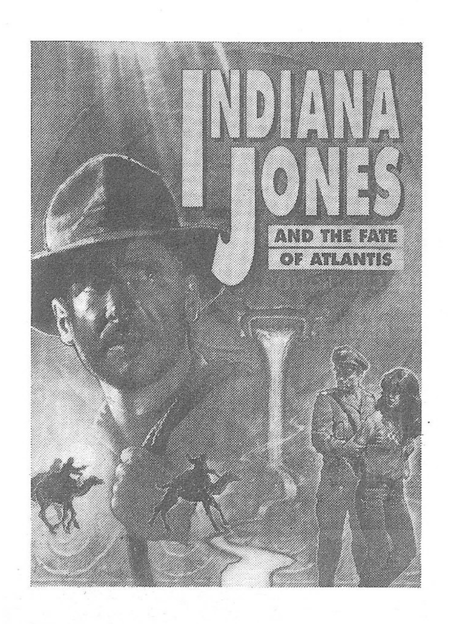
que sepa algo nos acordamos de lo leido en la revista y nos presentamos voluntario ya en la cabina del piloto comenzamos a tocar los controles hasta que ponemos en marcha el piloto automático salvandonos de una catastrófe. Aterrizamos después de varios intentos y somos objeto de un grato recibimiento en el aeropuerto, hasta el Presidente nos telefonea invitandonos a una cena en la Casablanca.

Asistimos a la cena y encontramos a *Patti* con la que hablamos y nos reconciliamos, nos sentamos en la mesa y entonces el hombre que hay en la parte derecha de *Patti* intenta asesinar al VicePresidente de los Estados Unidos nosotros en un acto de gran valor nos avalanzamos hacia el Vicepresidente cubriendolo con nuestro cuerpo, *Patti* utiliza entonces sus **TETAS** ametralladoras eliminando el peligro. Después nos fletan un helicóptero para pasar unos días agradables en compañía de nuestro amor. Así termina una nueva aventura de nuestro ***Play Boy*** preferido *Larry*.

Emilio José Pérez Pérez

Los mapas de LARRY V

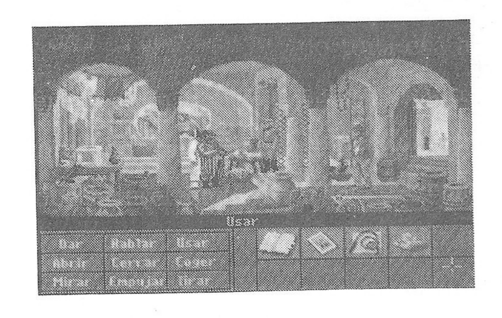




INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

AVISO: *El juego tiene tres diferentes niveles (como los dos del* **Monkey Island II***); en este caso, además de ''fácil'' y ''difícil'', cuenta con una tercera opción de ''acción''. El principio y el final son iguales en las tres, pero hay una diferencia respecto al* **Monkey***: cada una de las versiones tiene pantallas exclusivas, por lo que vale la pena hacérselas todas. Por otro lado, y al igual que en el anterior* **Indiana***, al principio hay cosas que se pueden hacer de maneras diferentes, y cada una de ellas tiene una puntuación propia; es decir, para llegar al final con el máximo de 1.000 puntos, no sólo hay que haber hecho los tres niveles, sino descubierto todas las diferentes soluciones a un mismo problema.*

En este **SOLUCIONARIO** *os incluyo todas las que he encontrado... Por ejemplo, el libro de Platón puede estar en cuatro lugares diferentes; sólo conseguirás todos los puntos referentes a este problema si, además de encontrarlo, has hecho lo suficiente como para haberlo encontrado si hubiese estado en cualquiera de los otros tres sitios. Como hay arcades que a mí me han resultado imposibles, obviamente no he llegado a los 1.000 puntos, por lo que no sé si en este* **SOLUCIONARIO** *están* TODAS *las soluciones a* TODOS *los problemas; pero bueno, unas cuantas sí las hay. He empezado por la versión ''Acción'' porque realmente es la más fácil de todas. Un último aviso: como siempre, una de las pistas es totalmente falsa; tú mismo.*



PRINCIPIO COMUN

- Ves a la "*estatua rara*"

- Ves hasta la cuerda.

- Ves hasta la estantería de libros sobre estatuas.

- Ves hasta una de las estatuas de gatos (*la que funciona es aleatoria*).

- Abre las taquillas y coge la estatuilla (*siempre estará en la última que abras*).

- En New York, coge el diario de la marquesina del quiosco.

LAS 3 MANERAS DE ENTRAR EN EL TEATRO

- Abre la puerta trasera y no pares de insultar al "*gorila*" hasta que acabéis a puñetazos (*los arcades de este juego son muy fáciles*).

- En vez de insultarle, habla con él hasta decirle que realmente necesitas hablar con *Sophia*, y después, al alabar sus cualidades intelectuales, señalar que lo mejor de ella es cómo consigue explicar las cosas complicadas de manera que resulten fácilmente comprensibles.

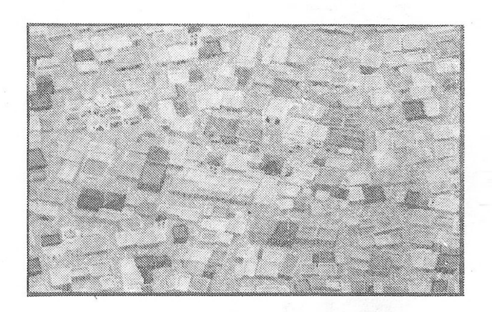
- O bien, sin abrir la puerta trasera, ir moviendo las cajas hasta poder abrirte paso por entre ellas y subir por la escalera de incendios.

- Una vez dentro, habla con el encargado de las luces del escenario tres veces; a la tercera tanda, dale el periódico.

- Usa las palancas hasta que las luces se pongan verdes, y aprieta el botón.

- En Islandia, entra en la excavación y habla con *Heimdall*.

- Ves a *Tikal*. En la jungla, ves espantando al roedor acercándote a él hasta que se ponga ante el agujero de enmedio. Entra por el agujero del fondo y, al salir, pégale un latigazo. Después sal de la jungla por el mismo agujero que el bicho y "*camina*" hasta el árbol.

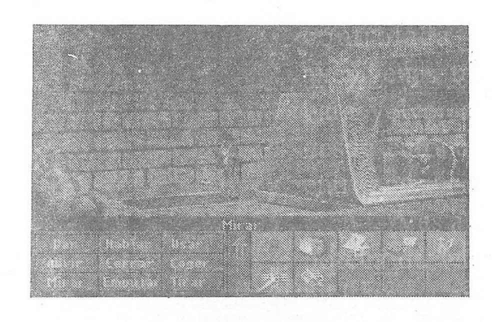


- Habla con *Sternhart* en la entrada del templo (*aparecerá cuando intentes coger la lámpara en el puesto de souvenirs*). Cuando te pregunte por el título del Diálogo perdido de *Platón*, dí que no lo sabes y después pregúntaselo al loro.

- Dentro del templo, pide a *Sophia* que distraiga a *Sternhart*; sal y coge la lámpara de queroseno. Abrela y úsala dentro del templo con el diseño espiral del medio del lado izquierdo y cógelo. Usalo con la estatua de la cabeza de animal y tira de él. Cuando *Sternhart* haya huído, coge la perla de oricalco de la tumba.

- Vuelve a Islandia, pon la perla en la cabeza de la estatuilla de la excavación y cógela.

- Ves a las Azores. Haz que *Sophia* hable con el viejo y le proponga un intercambio. De nuevo como *Indy*, ofrécele la estatuilla de Islandia (*según la respuesta que te dé, encontrarás el diálogo en uno u otro lugar*).



LOS 4 LUGARES DE LA UNIVERSIDAD DONDE PUEDES ENCONTRAR EL DIALOGO DE PLATON

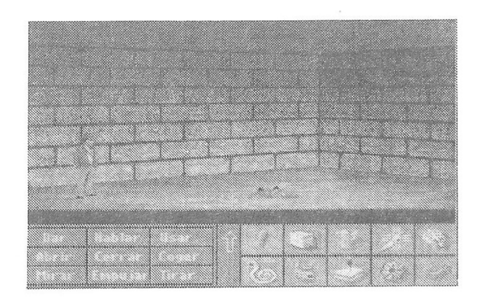
- Bajo la estantería caída al principio del juego. Para conseguir el libro, coge el chicle en la silla de la escalera de arriba, baja y coge la escalera hacia abajo. Allí coge un trozo de carbón. Sube por la trampilla usando en ella el chicle para no resbalar, y, una vez arriba, lanza el trozo de carbón contra el libro que asoma por el agujero del techo.

- En el mismo lugar que antes, hay tra manera de conseguir el libro: Sube las escaleras hacia arriba, sube por la cuerda y allí coge la punta de flecha que encontrarás enmedio de la biblioteca de la derecha. Ahora baja hasta la carbonera y coge el trapo. Usa el trapo con la punta de flecha y vuelve a subir por las escaleras. Saca los tornillos de la estantería boca abajo con la flecha y el trapo y después ábrela y coge el libro.

- Otro lugar donde puede estar el libro es en uno de los gatos de la habitación sobre la carbonera; coge el que es de cera, bájalo y mételo en la calefacción; se derretirá y encontrarás el libro dentro.

- El último lugar es dentro de un cofre en la habitación del tótem y la punta de flecha; coge la mayonesa en la nevera de tu despacho, úsala con el tótem para engrasarlo, y tira de él dos veces. Sube por éste hasta la trampilla y, en el piso de arriba, abre la urna funeraria y coge la llave entre las cenizas; vuelve a bajar, aparta la caja y usa la llave en el arcón que encontrarás detrás. El libro estará dentro de éste.

- Tras encontrar el libro, léetelo bien (*las indicaciones que da también son aleatorias*), vuelve a tu oficina y habla con *Sophia*. En un momento dado, tendrás que elegir cuál de los tres niveles prefieres: viajar con ella es el ''*fácil*'', viajar solo el ''*difícil*'', y la opción que habla de acción es, lógicamente, la de ídem.



VERSION “ACCION” (*FISTS*)

- Ves a Montecarlo. Localiza a *Trottier* entre la gente y habla con él. Te hará una pregunta para que demuestres que conoces el Diálogo perdido de *Platón* (así que mejor que lo hayas consultado antes).

- Ves a Argel. Métete en el callejón y habla con *Abdul*. Dale la tarjeta de visita de *Trottier*. Cuando *Abdul* salga a buscar a *Trottier*, síguele por las calles de la ciudad (es el punto rojo) hasta la casa de *Al-Jabbar* y entra en ella. Pelea con el nazi. Cuando *Al-Jabbar* se vaya, coge el palo de bambú y úsalo para coger el plano entre la ropa tendida. Coge el camello y ves al desierto.

- Ves por el desierto. Si te detiene algún nazi, lucha con él. Vete parando en los campamentos nómadas; te irán diciendo qué dirección seguir. Cuando preguntes a uno que esté lo suficientemente cerca, verás una “*X*” roja señalada en el desierto. Ves hasta allí.

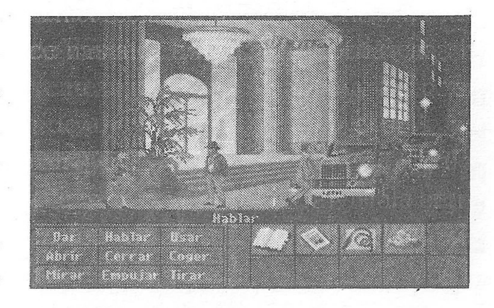
- Baja hasta el interior de la excavación. Enciende el generador apretando el botón. Coge el jarrón con la perla de oricalco dentro, el trozo de ballesta de barco y el taco de madera. En el mural de la izquierda, empuja el dibujo del disco que se están pasando las dos mujeres y coge el de verdad al abrirse el dibujo del arca. En el mural de la derecha, usa la ballesta para descubrir el dibujo, pon el taco en el agujero y el disco en éste; mueve el disco hasta la posición indicada en el libro de Platón. Entra en la puerta que se abre (*pero antes recupera el disco*). Quita al nazi su ametralladora con el látigo y pelea con él. Sube por la escalerilla hasta el globo. Viaja totalmente al N, hasta el mar.

- En Creta, sigue el camino en dirección al mar. En las ruinas, coge el teodolito (*transit*) y ves entrando por las puertas hasta encontrar la habitación con el diagrama; fíjate en él y vuelve a salir. Vete hasta los cuernos y ves mirando las diferentes piedras en la pantalla; en dos te dirán que están sueltas. Empújalas y encontrarás una estatuilla en cada una. Usa el teodolito en ambas; mirando por éste, tienes que ver uno de los cuernos, centrarlo bien y dejar de mirar: con la primera estatuilla te trazará una línea (si no, es que te has equivocado de cuerno), y con la segunda te marcará

otra, hará una triangulación y aparecerá una "*X*" en la pantalla; usa la ballesta con la "*X*".

- Sal de nuevo al camino al que llegaste a la isla y coge la otra dirección. Pon los dos discos en el pedestal, en la posición que marca el libro, y aprieta el palo del centro. Pelea con el guardia y entra.

- Coge los dos bustos más alejados de la puerta y pasa por ella. Desde la siguiente habitación, usa el látigo para coger el tercer busto. Ves atravesando puertas en las siguientes direcciones: N, W y N (puerta de al lado). Aparecerás ante una gran estatua; pégale un latigazo en la cabeza. Baja por la plataforma, coge el bastón del cadáver de *Sternhart* y lee la nota en su mano. Usa la cadena tras la cascada para volver a subir. Sal por el E y empuja varias veces la puerta cerrada, hasta que caiga. Entra por ella. Usa el látigo con el saliente de la pared. Entra por la puerta del N y escucha a los soldados del fondo. Puedes vencer al guardia o bien luchando (ardua tarea) o escondiéndote tras la losa de la derecha antes de que llegue y tirándosela encima. Sal por donde ha venido el nazi y ves N, N, N3, W y N (puerta de al lado), cargándote a todos los nazis que se te aparezcan. Irás a parar a una plataforma por encima de un nazi; a éste puedes cargártelo después, cuando llegues a su lado, o ahora, tirándole la estalactita que pende sobre él. Vuelve atrás hasta la habitación de las cinco puertas y sal por la última. Aparecerás en la misma pantalla que antes, pero en el nivel de abajo. Sal por el E. En la puerta de enmedio oirás a alguien cantar; es otro nazi, éste con un nivel de fuerza y resistencia parecido al del nazi del anterior *Indy* al que sólo podías vencer emborrachándolo. Si lo quieres intentar, tú mismo... pero hay otra



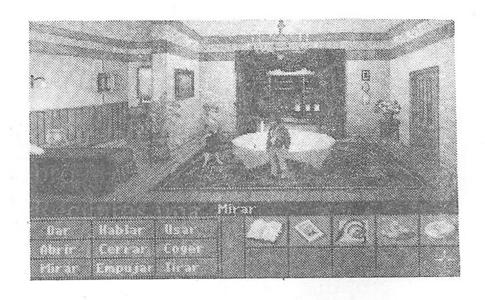
manera: sal por el E y usa el bastón de *Sternhart* con la roca. Cuando ésta caiga por el lado opuesto, sal y dile al nazi que cante "*My Blue Heaven*"; sal por la otra puerta y llegarás a la habitación en cuya puerta derecha está atascada la roca. Usa la ballesta con la roca y aplasta a *Arnold*. Mira su cuerpo y cogerás el detector y dos piedras de oricalco. Ahora vuelve hacia atrás, hasta la pantalla donde tuviste que usar el látigo con el saliente de la pared. Vuelve a hacerlo y sal por el E. Ahora sal por la otra puerta del N y después por la del W. Pon los tres bustos en el estante para abrir la puerta y entra. Ves hacia el N y no pares

hasta la habitación con la caja dorada. Libera el contrapeso con el palo y vuelve a la primera pantalla tras los tres bustos. Ves dos pantallas al E y pon el palo en la boca de la estatua. Tras subir, coge la caja dorada y la perla bajo ésta, abre la caja y mete en ella todo el oricalco que llevas, para no confundir al detector. Ahora tienes que encontrar a *Sophia*. Ves usando el detector en las habitaciones hasta que señale un abismo (*es aleatorio*). Habla al abismo y usa en él el látigo para que *Sophia* trepe. Después volved a la habitación del nazi aplastado por la piedra y pasa por la puerta que estaba vigilando. Usa los tres discos en el centro de la ciudad miniatura, según las indicaciones del libro. Sal por la puerta que se abre, mira la piedra y sal por la salida hasta Thera.

- Ya en la isla, ves a las montañas. En uno de los caminos encontrarás los restos de una excavación. Coge el equipo de reparación de neumáticos y vuelve. Convence al capitán de usar su barco y dale la dirección (está en el libro: recuerda que estás en la colonia menor, y, según el libro, ésta se encuentra a una determinada distancia de la Atlántida. Así que sólo tienes que invertir la dirección (*por ejemplo, si dice NW, indica tú SE*), y, recordando el error en la traducción, divide la distancia entre 10.

- En el barco, abre el arcón y arregla el traje de buzo de dentro con el equipo de reparación de neumáticos. Conéctale la manguera y, como *Sophia*, pon en marcha el compresor de aire tirando de la palanca y usa la grúa con *Indy*.

- Tras lo que pase, tendrás tres minutos como *Indy* para encontrar el agujero de entrada a la Atlántida, así que mejor que salves el juego antes de empezar a buscar. Una vez lo hayas encontrado, llegarás al final común.



VERSION "FACIL" (*TEAM*)

- Ves a Argel con *Sophia*. Habla con el lanzador de cuchillos. Habla con *Sophia* para que se preste voluntaria. Cuando te diga que no, no intentes "empujarla" a hacerlo, haz que se acerque a mirar la técnica del lanzador y, precisamente, empújala. Ves a la tienda de *Al-Jabbar*, pregunta por la máscara y cógela.

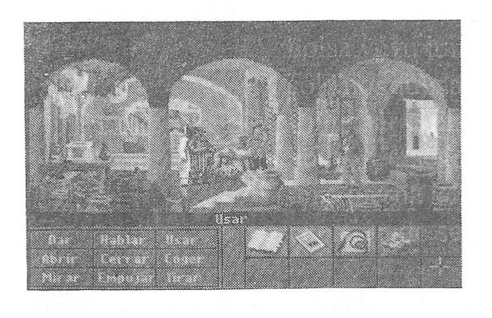
- El pobre del camino al aeropuerto quiere algo de comer. Compra especias al tendero, viértelas sobre

Sophia y entrégasela al mendigo. Una vez se la haya comido, convéncele de que te devuelva el collar con la promesa de conseguirle un visado de emigración para Europa.

- Ves a Montecarlo. Habla con *Trottier*. Cuando no lo convenzas, sube a la habitación de *Sophia* y dile que no quiere ir. De paso, coge la sábana de la cama, abre la caja de fusibles y coge la linterna del armarito. Vuelve abajo y convence a *Trottier* para que suba.

- Dí a *Sophia* que le distraiga un rato. Cuando *Trottier* saque el disco, apaga las luces y usa la sábana, la linterna y la máscara.

- Coge un taxi y vuelve a Argel. Habla con *Al-Jabbar* y muéstrale el disco. Tras el "viaje" por el desierto, cámbiale la máscara por cualquier otra cosa, y ofrécesela al del colmado a cambio de comida. Si no acepta el regalo, cámbialo por otra cosa siguiendo las instrucciones del tendero, y así hasta conseguir un objeto por el que sí te den el "*squab*". A su vez, da esto al pobre y usa los tickets que te dé



con el globo del tejado. Una vez subidos en él, corta las cuerdas con el cuchillo. Ves con el globo hasta la "*X*" de la excavación, siguiendo el mismo método que en la versión "***Acción***".

- En la excavación, baja por las escaleras y coge la jarra y la manguera. Vuelve al camión y usa ambas con el depósito. Vuelve abajo, llena el generador con la gasolina de la jarra y enciéndelo. Coge la ballesta de barco y el taco de madera. Abre el mural de la derecha con la ballesta y pon el taco y el disco en la posición que indica el libro. Aprieta el taco. Abre el generador, apágalo y coge la bujía. De vuelta al camión, pon el distribuidor y la bujía en el motor, cierra la capota y subíos en él.

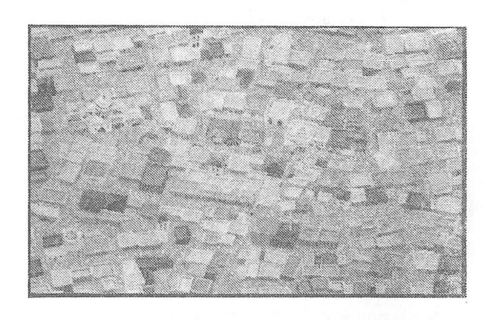
- En Creta, haz exactamente lo mismo que en la versión "***Acción***" para entrar en el laberinto.

- Dentro del laberinto hay algunas diferencias respecto a la versión "***Acción***" (*aparte de no haber nazis*): Junto al cadáver de *Sternhart*, además del bastón está el disco que faltaba. Saliendo por la puerta de esa misma pantalla, encontrarás una puerta cerrada y un agujero en la pared; tienes que convencer a *Sophia* de que pase por el agujero y abra la puerta desde el otro lado. Además, una vez pasada la puerta después de haber conseguido la caja dorada, no sólo tendrás que meter el oricalco en ella,

sino también convencer a *Sophia* para que ponga su collar. Ves usando el detector en las habitaciones hasta que señale a una pared; usa la ballesta con ella para descubrir una puerta; pasa por ella y sigue por las habitaciones hasta el modelo de la Atlántida. Tras abrir la puerta y hablar con *Kerner*, usa la ballesta con la pared derecha y, al salir, súbete al submarino.

- Abre la escotilla y habla con el capitán. Según tu respuesta, tendrás una pelea "simulada" o verdadera con él. Después, cuando el submarino se ponga en marcha, verás en la parte de abajo una placa metálica; allí irán apareciendo los controles a medida que los encuentres. Cuando los tengas todos, podrás guiar el submarino.

- El primer control es la palanca que está donde te encuentras; pero, al intentar usarla, se romperá. Usa el comunicador para decir a la tripulación que se vaya a uno de los compartimentos de torpedos, y baja. En la cocina, coge pan y embutidos y hazte un sandwich; coge también la jarra de cerveza de porcelana. En el compartimento de al lado encontrarás dos controles más. Baja al nivel inferior y coge el ácido con la jarra. Vuelve a subir y baja en el cuarto de al lado de donde están *Kerner* y el científico. Usa el ácido con la caja y coge los discos y la llave. Vuelve a subir y baja al lado izquierdo de donde están *Sophia* y el guarda; dile que le distraiga un rato; mientras, ves y coge el desatascador. Cuando el guarda te detenga, dile cualquier cosa menos que vendes chaquetas de cuero; *Sophia* aprovechará para ponerle fuera de combate. Usa la llave con el mando tras el guarda. Sube hasta donde estaba el mando estropeado y pon el desatascador en lugar de la palanca rota. Ya puedes guiar el submarino hasta el agujero de entrada a la Atlántida y el final común.



VERSION "DIFICIL" (*WITS*)

- Ves a Montecarlo y haz lo mismo que en el nivel "***Acción***".

- En Argel también tienes que hacer lo mismo que en la versión "***Acción***", pero con algunas diferencias: Cuando entres en las calles de la ciudad siguiendo a *Abdul*, en vez de a él, sigue al hombre del fez rojo. Cuando llegues a hablar con él, tendrás que conseguir que te regale su fez. Después regálaselo tú a *Abdul*, y ya podrás seguirle perfectamente. En casa de *Al-Jabbar*, ponte a mirar cosas

para que te siga diciéndote que no toques nada, y entonces entra en el cuartito. *Al-Jabbar* se meterá también dentro; entonces, cierra la puerta y déjalo encerrado. Además del mapa, también tienes que coger las dos estatuillas.

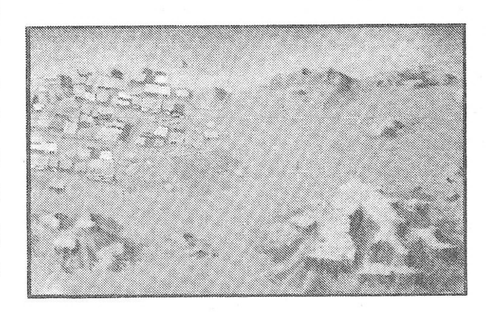
- El desierto es como en la versión "*Acción*"; sólo que aquí, en vez de liarte a bofetadas con los nazis, cuando te atrape un oficial de la Legión Extranjera tendrás que sobornarlo dándole una de las estatuas de casa de *Al-Jabbar* (*y recuerda que sólo tienes dos*).

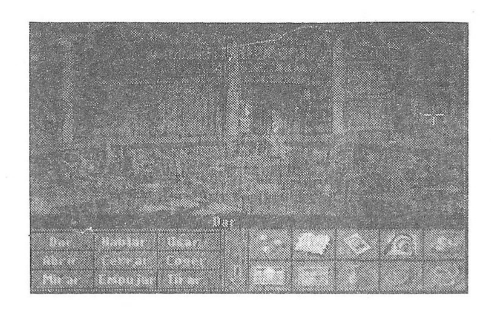
- La excavación es como en la versión "*Fácil*", con unas diferencias: Dentro del camión hay un telegrama. Al motor, en vez del distribuidor, le falta la batería entera. Olvídate del mural de la derecha (*no hay nada*) y abre el de la izquierda como en la versión "*Acción*". Usa el ídolo con la perla de oricalco de la jarra y usa esto con las bujías.

- En Montecarlo, intenta convencer a *Trottier* de que le van a secuestrar hasta que, efectivamente, le secuestren. Persigue el coche de los nazis por las calles intentando chocar frontalmente con éste, hasta conseguirlo. Después habla con *Trottier* hasta que te diga en qué esquina ha tirado el disco; cuando te lo diga, ves a esa esquina y cógelo (*estará en la alcantarilla*). Coge el taxi a la puerta del hotel y ves a Thera.

- En Thera, ves a uno de los caminos de la montaña, donde hay una excavación. Cierra la caja y coge el comprobante. Entra en la gruta, coge la pala y ábrela. Cierra la puerta, pon el disco en la obertura según dice el libro, y aprieta en el centro. Vuelve a abrir la puerta, coge el cartel, ciérrala y recoge el disco. A la salida, usa la pala en la puerta bloqueada. Vuelve al puerto y recoge el globo (*dentro de la caja*) y la cesta grande; para ello, da al encargado el comprobante y el cartel. Coge también la red de pescar. Usa las tres cosas una con la otra y vuelve a la excavación; hincha el globo con el gas de la fisura, conectándolos con la manguera. Usa el globo para viajar hasta el submarino.

- Dentro del submarino, hazte un bocadillo en la cocina y ofréceselo al guarda que está vigilando las taquillas; cuando se vaya, ábrelas y coge el disco y las instrucciones. Con el submarino ya varado, coge la cuerda de tender la ropa y el trapo. Ves a los lanzatorpedos de la izquierda y pon el trapo en los cables. Usa el manual con





los controles y empuja la palanca. Mientras todos estás distraídos con el fuego, ves a los lanzatorpedos de la derecha. Usa las instrucciones con el panel de control; ata la cuerda a la palanca; abre la torpedera; métete dentro y coge la cuerda; cierra la compuerta y tira de la cuerda.

- Ya en la isla, usa las dos piedras en la posición que dice el libro para entrar en el laberinto.

- El laberinto es como en la versión ''*Fácil*'', con algunas diferencias: el detector de oricalco consiste en coger la bufanda y el peine junto al cadáver de *Sternhart* (*además del disco*), atar el peine a la cuerda y usar esto con la bufanda para cargarlo de electricidad. En la habitación tras la caja dorada, encontrarás un ariete mecánico al que le falta una pieza; pon la estatuilla y usa en ella una perla de oricalco. Tras la pantalla del modelo de la Atlántida, entre unos huesos hay más perlas de oricalco. Tras la puerta en la pared que señalará el detector, hay una especie de ''metro'' atlante; ponle una perla en la boca y súbete. Así, habrás llegado al Final Común.

FINAL COMUN

- Coge la escalera de mano y úsala para subir hasta el nivel de la puerta. Abre la caja de piedra, coge la ''*linterna*'' y usa una piedra de oricalco con ella. Vuelve a coger la escalera. Usa los discos con la estatua, pero ponlo todo al revés de lo que dice el libro (*por ejemplo, si dice ''luna nueva con sol poniente'', pon ''luna llena con sol naciente'', etc.*) Cuando se abra la boca de la estatua, pon una perla de oricalco en ella y entra (*y no hagas como yo, que siempre me olvido de volver a coger los discos*).

- Dentro del laberinto, pelea con el primer guardia y cógele la salchicha. Cuando encuentres otros guardias, siempre podrás luchar o no (*con la 1ª opción de diálogo siempre peleas, con la 3ª nunca, y con la 2ª a veces*). Ves explorando habitaciones y coge todo lo que puedas (*fíjate en los conductos de ventilación: siempre puedes abrirlos y pasar por ellos*).

- Sin hacer nada, sólo cogiendo cosas que veas en las habitaciones y el pasillo exterior, habrás conseguido: dos piezas de robots, una estatuilla como la de Islandia, una cabeza de estatua y una caja torácica de muerto.

- Ves a la ''*habitación de la estatua*''. Pon la escalera sobre el abismo, coge el vaso de la estatua y,

al volver a cruzar, coge de nuevo la escalera.

- En la "*habitación de la lava*", pon el vaso en el pedestal y la cabeza de estatua en la placa.

- En la "*habitación de la máquina*", pon una de las piezas de robot donde falta y usa el vaso con lava en la parte superior de la máquina. Después recoge el oricalco (*Puedes hacer esto cuantas veces quieras, incluso hasta que no te quepan más en los bolsillos, pero, como mucho, con un par o tres de veces tendrás más que suficientes perlas*). Cuando acabes, acuérdate de volver a coger la pieza que habías puesto en la máquina.

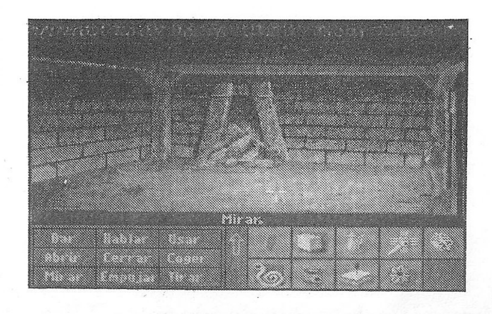
- Ves al conducto de aire que da a la habitación donde está *Sophia*, al lado de la estatua (*no el otro*), y mete la perla de oricalco en la boca de ésta. (*Al guarda podrías cargártelo también después a puñetazos, pero es muy fuerte*).

- Ves a la "*habitación de los cangrejos*". Pon la salchicha o el sandwich en la caja torácica y tírala a la fuente. Cuando pique un cangrejo, vuelve a cogerla.

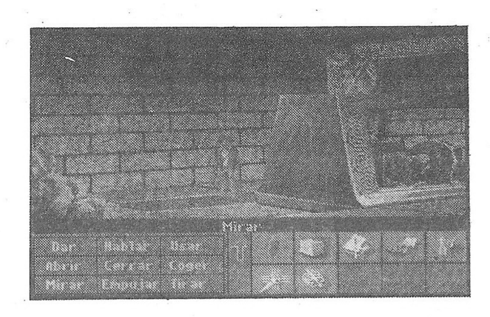
- Ves a la habitación de los portalones y el agua. Pon oricalco en la estatuilla como la de Islandia; después echa una perla en la estatuilla del pez y pasa por la puerta.

- En la habitación de *Sophia*, coge la pieza suelta del robot caído.

- Ves a la salida al canal. Usa el cangrejo con el pulpo. Cruza al otro lado y súbete a la "*barca*"; pon una perla en su boca. Ves navegando por el canal (*abre las compuertas con los discos*) hasta llegar a las siguientes escaleras hacia arriba. Sube y coge la pieza de la estantería; cierra la puerta de ésta y fíjate en el dibujo.



- Vuelve al canal y ves una pantalla hacia la izquierda. Entra por la puerta y, una vez dentro, pasa la cadena por el aro del brazo izquierdo de la estatua. Usa la escalera para subir por ella, ábrele el pecho y mira dentro. Siguiendo el dibujo de la habitación del punto anterior, pon las piezas de manera que el brazo de la estatua se extienda hacia adelante y echa una perla en el agujero del centro. Una vez haya movido el brazo, pasa la cadena por el aro del otro brazo (*el roto*), vuelve a subir y haz de nuevo que mueva el brazo izquierdo; al hacerlo, la cadena se tensará y romperá las compuertas. Coge el pestillo que ha caído de la puerta y vuelve



con *Sophia*.

- Da el pestillo a *Sophia* y levanta la puerta de la celda; dile que ponga el pestillo debajo y salga. Después vuelve a levantar la puerta y, cuando caiga el pestillo, vuelve a cogerlo. Vuelve a la habitación de la estatua y la cadena y salid por la puerta.

- Sigue a *Sophia* por el laberinto hasta la habitación donde entra. Mira a su collar y ponle una perla en la boca. Cuando *Sophia* se lo quite, cógelo con la caja dorada y tíralo al foso. Coge el cetro donde están los esqueletos.

- Sal, avanza una pantalla y entra por la puerta de la derecha. En el gran ariete mecánico, pon el cetro y el pestillo, uno en cada ranura lateral (deja vacía la del centro), y usa una perla en la boca. Empuja las dos "*palancas*" que acabas de poner.

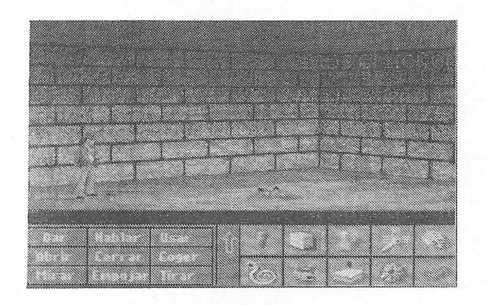
- Con el ariete corriendo por el laberinto, ves probando combinaciones de palancas hasta que la de la izquierda se atasque; entonces coge la de la derecha, ponla en la ranura del medio y muévela hasta que el ariete se estrelle. En la pantalla en que apareces, camina hasta salir por el agujero de la derecha.

- Ahora tendrás que encontrar la combinación de puertas adecuadas para llegar al montón de lava del centro; una buena pista es que, cada vez que escojas la puerta correcta, al cabo de un momento *Sophia* te seguirá (*normalmente irá una por detrás tuyo*). Por cierto, mientras vas dando vueltas dibújate el diagrama de la pared; es la posición en que después tendrás que poner los discos. Volviendo a las puertas, la última es la de la izquierda de la fila de arriba de la puerta por la que entraste, y a ella llegarás por unas escaleras, no por otra puerta.

- Ahora tendrás que pasar las costras de lava. En tus primeros pasos, intenta ir a costras desde donde después vayas a poder escoger dos caminos (*así siempre te quedará uno cuando estalle el otro*). De todas maneras, siempre puedes volver atrás, espera a que las costras se regeneren e inténtalo de nuevo. Cuando acabes con esto, baja los escalones. Donde aparezcas, ves hasta el centro de la pantalla.

- Usa los discos según el dibujo de la pantalla de las puertas (*el círculo exterior es el sol de mediodía, el de enmedio es la luna llena y el triángulo es el volcán*). Cuando te toque el turno de convertirte en dios,

después de *Kerner*, dí al científico que en cuanto lo seas se va a enterar de lo que vale un peine. Así habrás llegado al Final Común... digo, al más que espectacular final del juego.



*En síntesis, esto es todo lo necesario para acabarte las tres versiones del juego, en mi caso con 931 puntos sobre 1.000. Si alguien conoce la manera de hacer algún punto más (*aparte de con las peleas*) agradecería un montón que me lo dijera.*

*En otra nota, habréis visto que nos encontramos ante un juego realmente magnífico, tanto por calidad técnica y gráfica, imaginación, jugabilidad, adicción, humor desternillante en muchos diálogos, final absolutamente espectacular... y (*aunque siente decirlo un fan como yo*), los de* ***Sierra*** *ya podrían ir empezando a plantearse su política de sacar 400 juegos al año con montones de personas diferentes -* véase el Laura Bow 2 o la demo del **Police Quest I** nueva versión -, *y fijarse en la estrategia de la* ***Lucas*** *de pocos juegos pero absolutamente excelentes... y hechos siempre por más o menos el mismo equipo, algo que no es más que lo mismo que hacía* ***Sierra*** *en los* "viejos tiempos".

Después del fiasco del ***Larry V****, a ver qué pasa ahora con el* ***King Quest VI****... Por cierto, para los fans de* ***Indiana****, la* ***Lucas*** *ya ha dejado claro que al menos va a haber un juego más, basado en las Aventuras del Joven Indiana Jones... y en América sale en septiembre la novela del Indiana 5,* "***Indiana Jones and the Last Unicorn***"; ***Lucas*** *ha reafirmado su política de que, aunque no van a haber más películas (****Spielberg*** *se ha negado a dirigir más, y muy juiciosamente* ***George*** *ha decidido que o* ***Steven*** *o nadie), la serie seguirá en todos los demás medios: novelas, comics, juegos... y sin bajar ni un punto la calidad (lo poco que sé del* ***Indiana 5*** *promete mucho, mucho...). Hale, a gozarla, esperemos que por muchos años.*

Dínamo Escarlata - Agosto 1992

NOTAS